
NUEVA
¡JUGADOS! POKÉMON SOL Y LUNA • COD: IW • TITANFALL 2 • DB XENOVERSE 2...
Gamer &GAMES
NÚMERO 3 | 2016
sólo 1'95 euros
POSTERS
¡REGALO!
FFXV • TLG
¡SE ACERCAN!
• FINAL FANTASY XV
• RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD
• GRAVITY RUSH 2
• TALES OF BERSERIA
• SUPER MARIO MAKER
GUÍA
BATTLEFIELD 1
Escoge las armas más letales
A FONDO
THE LAST GUARDIAN
TE VAS A ENAMORAR
EL VIAJE DEL HÉROE ESPACIAL
MASS EFFECT ANDROMEDA
DOSSIER
STAR WARS
LA BATALLA ENTRE LA FUERZA Y EL LADO OSCURO
INFORME
NINTENDO SWITCH
Todo lo que necesitas saber
TOPS
LOS OTROS LUIGIS
Secundarios que se salen
AVANCE
GT SPORT
La leyenda del motor
Grupo V
8 413042 655367 00003

sumario



24

MASS EFFECT ANDROMEDA

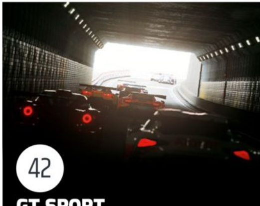
La exitosa saga espacial de BioWare da el salto a una nueva galaxia. Uno de los mellizos Ryder es el inexperto protagonista de esta aventura, que tendrá que cargar sobre sus hombros con la responsabilidad de encontrar un nuevo hogar para la humanidad.

THE LAST GUARDIAN

38

Hay juegos que trascienden el mero plano lúdico para convertirse en auténticas obras de arte. Las tres obras de Fumito Ueda están en esta categoría, siendo el esperadísimo The Last Guardian la última de ellas. Estamos ante una aventura que te emocionará.





42

GT SPORT

Aún sin fecha oficial, el desembarco de la franquicia Gran Turismo en esta generación de consolas se espera con avidez por su legión de fans. Para contentarlos y captar nuevos seguidores se potencia notablemente tanto el multijugador online como las competiciones de e-sport.



GAME TIME ¿LA ERA DE SWITCH?



¡SÍGUEME EN TWITTER! @antonlovv

ANTONIO VAZQUEZ

Fue un vídeo de menos de cuatro minutos, suficiente para disparar las expectativas en jugadores de todo el mundo. Gracias a él, descubrimos el concepto de Nintendo Switch, que vuelve a situar al gigante japonés en la vanguardia de la industria, con el riesgo que ello conlleva. Podemos acordarnos del exitazo que fue Wii, pero también del descalabro que le sucedió: Wii U. Una consola que combina la función de sobremesa con la portabilidad, con multijugador local, enfoque para e-sports… El universo de usuarios es casi inabarcable, empezando por los niños y concluyendo en aquellos que fueron gamers ávidos en su momento, y a los que la ausencia de tiempo ha impedido mantener esta afición. Entre medias, jugadores que quieren disfrutar de sus títulos favoritos en diferentes lugares y situaciones. Sin conocer aún buena parte de los detalles del proyecto, hemos de admitir que tiene una pinta espectacular. ¿Otro hito a anotar en el haber de Nintendo? Es posible, aunque por el camino se puede llevar por delante a la familia DS.

Gamer
003 | DICIEMBRE 2016



For Honor

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Samuráis, vikingos y caballeros medievales enfrentándose en una batalla sin fin. Este es el concepto de partida de un juego que ha despertado una notable expectación. Entre otros motivos, porque permite pasar con fluidez de combates multitudinarios a peleas uno contra uno.

■ Se puede escoger entre una de las **tres facciones, Vikingos de Warnon, los Samuráis,** también conocidos como los elegidos, **y los caballeros de las legiones.** Cada uno de ellos dispone de distintos personajes jugables con sus armas.

■ Aunque hay algunos complementos como bombas, lo principal son ataques con espadas. Las de los caballeros son **mandobles** del tipo medieval, los samuráis manejan **katanas,** mientras que los vikingos usan **hachas.**



■ El modo principal es el **multijugador,** donde la participación de muchos guerreros genera caos y un ambiente puramente bélico. Además, se puede optar por el modo **campaña individual,** en el que se irá variando la clase de soldado que usaremos.

■ En las batallas uno contra uno, tanto si nos enfrentamos con la inteligencia artificial, como con otro jugador, podremos **escoger si cubrirnos arriba, a derecha o izquierda** con uno de los 'sticks', ir cambiando nuestra guardia

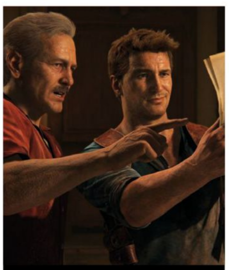


en función de los ataques del rival, al tiempo que buscamos las zonas desguarnecidas para atacarle.

■ Existen tres tipos de ataques esenciales, el más **rápido** y poco dañino para el rival, uno más **fuerte,** lento y predecible y uno **especial** que puede romper la guardia, pero que acarrea el peaje de dejarnos muy desprotegidos.

■ A nivel gráfico, las batallas destacan tanto por su fluidez, como por la **abundancia de detalles.** Además, el realismo de los **efectos sonoros** y de las **físicas de las armas** (especialmente de la sensación de peso de las espadas más grandes), influyen positivamente para que nos metamos de lleno en el fragor de esta batalla caótica y anacrónica a partes iguales.

■ **For Honor,** estará disponible para **PS4, Xbox One y PC,** y su fecha de lanzamiento es el **14 de febrero de 2017.**



LA PELI DE UNCHARTED, EN MARCHA

SE PODRÍA ESTRENAR EN 2018

Seguro que has oído hablar muchas veces de que las aventuras de Nathan Drake saltarán a la gran pantalla. Pues bien, ahora ya no se trata de rumores, sino de realidades constatadas. El proyecto de Sony Pictures ha pasado por las manos de muchos directores, pero finalmente será Shawn Levy el encargado de rodar la peli el verano que viene. Entre otras muchas cosas, quizás conozcas a Levy porque se trata de una de las mentes pensantes de la serie Stranger Things. Lo que aún no se conoce es qué actor encarnará a Drake.

EA CONFIRMA LA SECUELA DE BATTLEFRONT

LLEGARÁ A FINALES DE 2017

Blake Jorgensen, director financiero de Electronic Arts, ha hablado de la llegada de Battlefront 2 dentro de un año, afirmando que el equipo de desarrollo está trabajando duramente para ofrecer un juego más profundo y atractivo. Este lanzamiento, además, podría confirmar que EA quiere alternar los lanzamientos de Battlefield y Battlefront.



VUELVE RED DEAD REDEMPTION

EL JUEGO LLEGARÁ A FINALES DE 2017

Los fans llevaban mucho tiempo esperándolo, y los rumores sobre su presentación fueron intensos durante meses. Tras una expectación tan alta, Rockstar dio finalmente el paso mostrando una misteriosa imagen en su cuenta oficial de Twitter, revelando el nombre del juego y el primer 'teaser' muy poco después.



E-SPORTS

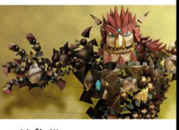
VICTORIA PARA COREA DEL SUR EN OVERWATCH WORLD CUP

Los coreanos son unos de los grandes triunfadores en los e-Sports. Tras alzarse con la victoria el equipo SK Telecom T1 en los World de League of Legends, el equipo asiático derrotó a los rusos en una final de infarto de Overwatch World Cup, en la que se enfrentaron en los mapas Templo de Anubis, King's Row y El Dorado.



JUEGOS COMPATIBLES CON EL 4K DE PS4 PRO

- Bound
- Call Of Duty: Black Ops 3
- Call of Duty: Infinite Warfare
- Call of Duty: Modern Warfare Remastered
- Deus Ex: Mankind Divided
- DRIVECLUB VR
- EA SPORTS FIFA 17
- HELLDIVERS
- HITMAN
- Hustle Kings
- inFAMOUS First Light
- inFAMOUS Second Son
- Knack



- Mafia III
- La Tierra Media: Sombras de Mordor
- NBA 2K17
- Paragon
- Ratchet & Clank
- RIGS Mechanized Combat League
- Rise of The Tomb Raider
- Robinson: The Journey
- SMITE
- Super Stardust Ultra
- The Elders Scrolls Online: Tamriel Unlimited
- The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition
- The Last Of Us Remasterizado
- The Last Of Us: Left Behind



- THE PLAYROOM VR
- Titanfall 2
- Tumble VR
- Uncharted 4: El desenlace del ladrón
- Until Dawn: Rush of Blood
- PlayStation VR Worlds
- World Of Tanks
- XCOM 2



MADRID GAMING EXPERIENCE

En los últimos días de octubre se celebró en Madrid la Gaming Experience, organizada por Ifema y Tiendas Game. Durante los 5 días que duró, la feria llegó a reunir cerca de 124.000 personas, que pudieron disfrutar de juegos, charlas y torneos distribuidos en zonas temáticas:

MICROSOFT
Ocupando uno de los espacios más amplios en el pabellón 12, llevó puestos en los que probar Dead Rising 4, Halo Wars 2, Gears of War 4, FIFA 17, Cuphead o The Sexy Brutale, entre otros.

RETROWORLD
Los amantes de lo Retro pudieron disfrutar de una magnífica exposición de consolas originales y antiguas, incluidas las pequeñas Game & Watch. Además, en su zona había multitud de pinball y recreativas, así como charlas sobre la historia de los videojuegos.

TORNEOS
Los amantes de los e-Sports pudieron ver o participar en una buena cantidad de torneos. Además de las pequeñas zonas dedicadas a estas competiciones, en el pabellón 14 se encontraba la ESL Arena, con un enorme escenario y zonas para los equipos.



REALIDAD VIRTUAL
Los asistentes tuvieron la oportunidad de sumergirse en los mundos virtuales, de la mano de Sony con PS VR y Samsung.

INDUSTRIA ESPAÑOLA
Gamelab también estaba presente, organizando charlas y dando la oportunidad a los pequeños desarrollos patrios de mostrar al público sus próximos proyectos.

MANGA-O-RAMA
entre otras cosas, la oportunidad de ver y aprender de grandes cosplayers, como el reconocido Leon Chiro. Además, también tenía un espacio para jóvenes artistas, concierto de la idol Yami Airii e incluso un combate de lucha libre.

SOMBRA LLEGA A OVERWATCH

UN NUEVO PERSONAJE PARA EL FPS

La primera gran noticia de la Blizzcon 2016 fue la confirmación de que un nuevo personaje se uniría al amplio plantel existente en Overwatch, uno de los grandes éxitos del año. Sombra es una heroína ofensiva, con grandes habilidades como hacker, y que dispone de la habilidad de ver a través de las paredes a enemigos con pocos puntos de vida. También puede aprovechar su invisibilidad para infiltrarse en cualquier posición, interrumpir los poderes de rivales durante seis larguísimos segundos y teletransportarse. Su llegada promete una nueva revolución en la manera de jugar a este FPS.

DICCIONARIO

Demake

Producción de un videojuego de forma contraria a un remake. Se adapta un lanzamiento moderno a la estética y mecánicas propias de hace décadas.

THATGAMECOMPANY DESVELA SU PRÓXIMO JUEGO

AUN NO SE SABE EL NOMBRE

ThatGameCompany es el estudio detrás de grandes obras como Flower o Journey, que llegó en 2012. Después de este tiempo, y sin dar demasiadas pistas, el equipo ha anunciado su nuevo proyecto publicando tres imágenes conceptuales en su cuenta oficial de Twitter. Lo único que sabemos es que, según sus propios creadores, es un juego sobre "dar y compartir".

thatgamecompany.com



REALIDAD VIRTUAL E INALAMBRICA

LLEGA EL ACCESORIO QUE ELIMINA LOS CABLES PARA HTC VIVE

Uno de los problemas de la realidad virtual es la excesiva cantidad de cables con la que cuentan los dispositivos. Para solucionarlo, TPCAST ha diseñado un accesorio para las HTC Vive que permitirá su funcionamiento sin necesidad de conectarlo al PC. El dispositivo cuenta con una batería propia (de autonomía desconocida), que desde HTC aseguran que más adelante habrá otra de mayor capacidad. El accesorio llegará a China a lo largo de 2017 por un precio de 220 dólares, pero se desconoce cuándo estará disponible en otros territorios, si es que llega a estar.



SKATE 3 Y SCARY GIRL, RECOMPATIBLES CON XBOX ONE

LO HA CONFIRMADO LARRY HRYB POR TWITTER

Siguen sumándose juegos de Xbox 360 a la consola de última generación de Microsoft. Skate 3 lleva a los jugadores a recorrer la ciudad sobre su monopatín. Además, en la vertiente cooperativa un equipo con el que superar retos y competir contra pandillas rivales. Scary Girl, por su parte, es un juego de acción y plataformas protagonizado por una niña maldita que viste como una pirata y tiene un tentáculo por brazo. En esta aventura tendremos que recorrer sus sueños para descubrir su significado.

CAPCOM PIENSA EN NINTENDO SWITCH

EL ESTUDIO SE HA PLANTEADO LLEVAR ALGUNOS DE SUS JUEGOS

Cuando se anunció Nintendo Switch, uno de los elementos destacados, además de la propia consola, fue el gran apoyo de las 'third parties'. Entre ellas se encuentra Capcom que, según ha revelado el portal DualShockers, está "investigando la implementación de un software multiplataforma para PS4 y Xbox One en Switch". Eso sí, teniendo en cuenta las diferencias de estilo y dirección entre unas y otras.





CIFRAS

164
millones de goles se han anotado ya en el modo carrera de **FIFA 17.** Además, se han jugado ya más de 124 millones de partidos.

1.400
Es el número de portadas en revistas que ha alcanzado ya **Tomb Raider,** lo que le ha valido un Record Guinness.

133%
Aumentaron los ingresos de **Pokémon GO** durante el evento de Halloween.

4,1
millones de unidades vendidas ha alcanzado ya **Monster Hunter Generations,** que se lanzó el pasado mes de julio.

14,7
millones **PS4** y 13,05 millones **Xbox One.** A lo largo del último mes se han recortado en 48.000 unidades en EE.UU. la distancia entre Sony y Microsoft gracias al lanzamiento de Xbox One S.

4,5
millones de unidades vendió **Mafia III** en su primera semana.

10
Una década ha cumplido **Gears of War,** el gran exclusivo de Microsoft. ¡Felicidades!


PS4
Nuevo Gateway disponible en el Story Pack
7
www.pegi.info
El Mundo Mágico llega a
LEGO DIMENSIONS
Newt Scamander de
ANIMALES FANTÁSTICOS Y DÓNDE ENCONTRARLOS
Explora el Multiverso de LEGO® Dimensions™ con Harry Potter™ y Lord Voldemort™, así como con Newt Scamander y Tina Goldstein.
Starter Pack de LEGO® Dimensions™ necesario, de venta por separado.
games



DETALLES DEL PASE DE TEMPORADA DE STEEP

EL NUEVO JUEGO DE UBISOFT LLEGA EN DICIEMBRE

Steep es un juego de deportes extremos *(más info en la página 16)*. Como contenidos, incluye el pack Fiesta de Invierno, que presenta el trineo y más desafíos. El pack Extremo añade tres deportes nuevos: alas propulsoras, salto base y descenso de alta velocidad. El Pack Adrenalina, que contiene el Pack Luz de Luna, incluye desafíos nocturnos y nuevo equipamiento para que los jugadores luzcan su estilo brillando en la oscuridad. También ofrece atuendos, trajes, tablas y trajes de alas nuevos. Cada pack puede comprarse por separado por 6,99 €, o bien juntos por 19,99 €

MiiTOPÍA, LA NUEVA AVENTURA DE LOS Mii

ATERRIZARÁ EN 3DS EL 8 DE DICIEMBRE EN JAPÓN

Los Miis son nuestros simpáticos avatares en las consolas de Nintendo. Aunque ya tenían sus propios minijuegos, como Rescate Mii en 3DS, también han dado el salto a otro tipo de juegos, como Tomodachi Life. Ahora, la compañía japonesa ha anunciado Miitopia, nada menos que un RPG por turnos que nos permitirá elegir entre doce clases para el Mii, algunas tracionales, como mago o guerrero, y otras más sorprendentes, como gatos o cocineros. Nuestro objetivo será recuperar las caras que han sido robadas por un malvado demonio a la vez que estrechamos vínculos con nuestros aliados. El juego, además, será compatible con las figuras amiibo, lo que permitirá desbloquear diversos trajes o potenciar algunos rasgos.





BATTLEBORN PRESENTA UN NUEVO HÉROE

ADEMÁS, AÑADE UNA MISIÓN PARA EL MODO HISTORIA

Los jugadores que hayan adquirido el pase de temporada podrán hacerse con este DLC de forma completamente gratuita, pero si no, cuesta 700 créditos de platino. En la misión para la campaña, Toby tendrá que recuperar su traje mecánico, llamado Berg. Además, el contenido descargable añade también provocaciones, modelos adicionales, paquetes de comandante y seis nuevas piezas de equipo legendario. Con este añadido, Battleborn ya cuenta con 30 personajes distintos y para todos los gustos.

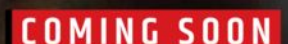
COMPARADOS

SANDBOX MÁS EXTENSOS

Los juegos de mundo abierto con mapas más grandes se ponen bajo nuestra lupa para que te canses de recorrerlos.

JUEGO	KM²	GÉNERO	AÑO		DETALLES
Fuel	14.400	Motor	2009		Había que recorrer un mundo post-apocalíptico al estilo de Mad Max, donde el cambio climático había hecho estragos. Así, además de la carrera en sí, había que enfrentarse a efectos climatológicos como tornados o tormentas de arena.
The Crew	5.000	Motor	2014		El juego recreaba los Estados Unidos (en versión 'reducida') llegando a tardar en torno a media hora en recorrer el país de costa a costa. Cada estado se recreó para que ofreciera diferencias con respecto al resto de los territorios a atravesar.
Shenmue II	2.500	RPG	2001		Narraba los capítulos tercero, cuarto y quinto de la serie, como continuación del primer título. El jugador podía introducirse de lleno en cada detalle de la cultura japonesa. Salió para Dreamcast primero, y Xbox después.
 Test Drive Unlimited	1.600	Motor	2007		La isla hawaiana de Oahu se podía recorrer a placer conduciendo todo tipo de coches o motos en uno de los primeros títulos de conducción que ofrecía libertad absoluta para perderse en algunos de sus modos.
Just Cause 2	1.000	Acción	2010		Rico Rodríguez tenía que encontrar y eliminar a su objetivo en el archipiélago de Panau. Para ir accediendo a las diferentes misiones, había que causar el mayor caos que fuera posible, lo que aseguraba la diversión.

* No aparecen títulos procedurales como Minecraft o No Man's Sky, cuyos mapas son 'infinitos'.



REGRESO HIPERREALISTA A LOS ORÍGENES

Resident Evil 7: Biohazard

Matar zombies está muy bien, produce incluso una sensación reconfortante, pero lo que pretende el séptimo capítulo principal de RE es que volvamos a asustarnos. Recuperando el espíritu original de la franquicia y recreando con una apabullante riqueza de detalles un escenario tenebroso a más no poder, intentarán meterte miedo en el cuerpo.

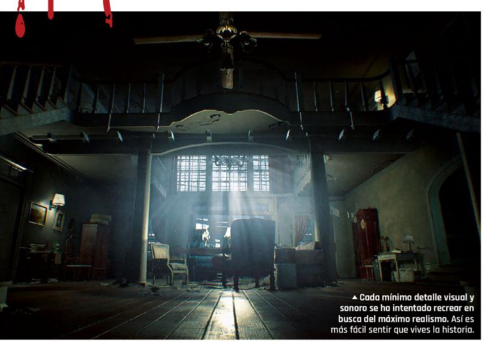
¡MIRA EL TRAILER!



EXCLUSIVO PARA VR

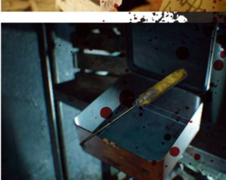
El modo de realidad virtual de RE 7 será exclusivo para PlayStation VR durante un año. Es decir, que los usuarios de plataformas como Vive o Rift tendrán que esperar para pasar miedo en primera persona.

GÉNERO Survival Horror | **DESARROLLADORA** Capcom | **EDITORA** Koch Media | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español | **NIVEL DE**



▲ Cada mínimo detalle visual y sonoro se ha intentado recrear en busca del máximo realismo. Así es más fácil sentir que vives la historia.





Perspectiva en primera persona (que permite jugar en realidad virtual), gráficos fotorrealistas y retorno al terror de los orígenes de la saga. Estos son los tres grandes pilares sobre los que se asienta Resident Evil 7: Biohazard, el esperado título de Capcom que promete disparar nuestra adrenalina y hacernos hiperventilar de puro terror. Claro que habrá momentos en los que se explote la vertiente más destructiva, teniendo que emplear armas para sobrevivir, pero pierden protagonismo para que la exploración, el ocultamiento y las sorpresas (poco agradables, claro), se sitúen en la pista central de RE 7. En realidad, se intenta captar la atmósfera y las sensaciones que transmitían los primeros juegos de la legendaria franquicia, en los que nunca sabías lo que te ibas a encontrar al girar cada esquina. El cambio de perspectiva, para asumir la vista en primera persona, es una contribución esencial para buscar la máxima inmersión en la historia y la acción. El extra que aporta el fotorrealismo de los gráficos (que pueden disfrutarse en calidad 4K) también incide directamente en que el jugador se sienta partícipe de lo que está ocurriendo, así como una ambientación sonora cuidada hasta el extremo para que se pueda escuchar cada crujido, cada paso, cara respiración… Todo ello se combina para conseguir una mayor propensión a asustarse con lo que Capcom ha preparado para la ocasión.

Así es el argumento

El protagonista al que controlaremos se llama Ethan, y está buscando a su esposa en la mansión Baker, una tétrica plantación en las profundidades de Louisiana. La historia se desarrolla tras los acontecimientos de RE 6, aunque en principio no guardan relación directa. A diferencia de la mayoría de los personajes principales que han aparecido en la saga, nuestro héroe carece de formación militar, así que habrá que fiarse de nuestro propio instinto de supervivencia para ir explorando una casa plagada de recovecos, rompecabezas que resolver y enemigos a los que enfrentarse. La aventura es una historia lineal, aunque con la posibilidad de recorrer la mansión con bastante libertad, y en la que cada habitación ejerce como punto automático de guardado, por lo que la preocupación por la posibilidad de morir se reduce notablemente. Si ocurre, retomaremos la acción en un punto bastante cercano a donde la habíamos dejado, y prevenidos sobre lo que puede suceder a renglón seguido. Nuestros 'anfitriones'; los Baker, son una especie de familia mutante con una dieta que incluye la carne humana, así que habrá que intentar tener el menor contacto posible con ellos, y cuando sea inevitable, recibirles gentilmente con una pistola, una motosierra o un arma blanca. Lo que se ha mostrado hasta ahora del juego ha impactado; habrá que tener arrestos para pulsar el botón de inicio, y más todavía para hacerlo en realidad virtual. ■

AHORRA MUNICIÓN

Otro de los aspectos que vuelven a la saga será el inventario limitado y definido por huecos donde ubicar los objetos (al estilo Tetris). En esta ocasión, hay muy pocos bloques disponibles, por lo que habrá que devanarse los sesos para encontrar la combinación de objetos perfecta y hacer caro al viejo lema de RE: "Ahorra munición, la necesitarás".



▲ La familia Baker es la dueña de la plantación, y te perseguirá por cada uno de sus rincones. Mejor que no te cojan.

SI RE 6 ERA CASI UN 'SHOOTER' PURO, EL SÉPTIMO CAPÍTULO SE CENTRA EN EL 'SURVIVAL HORROR'

EXPECTACIÓN ■■■■□ PRECIO **64,95 €**

COMING SOON

Gravity Rush 2

LA GRAVEDAD VUELVE A ESTAR EN TUS MANOS

Tras el retraso de su lanzamiento, Kat aterrizará en PlayStation 4 el próximo mes de enero, con mejores combates, mapas más grandes y, por supuesto, el poder de controlar la gravedad.



La tranquilidad no es eterna, y tras los acontecimientos del primer Gravity Rush, una anomalía gravitatoria absorbe a Kat y Syd, transportándolas al complejo minero Banga. Separada de Dusty, pierde su poder de controlar la gravedad y se ve obligada a trabajar en la mina para poder seguir adelante. En su nueva aventura compartirá momentos con personajes inesperados… y enemigos ya conocidos como los Nevi.

La primera historia de Kat se lanzó en 2012 para la olvidada PlayStation Vita, convirtiéndose en uno de los principales reclamos de la consola portátil. En esta ocasión, se decidió desde el primer momento desarrollar Gravity Rush 2 para PlayStation 4, puesto que permitía dotar al juego de mayor calidad en diversos aspectos gráficos y técnicos. Esto ayudó, además, al lanzamiento de la edición 'remastered' de la primera parte a principios de año.






▲ **Algunos personajes inesperados** se convertirán en compañeros de Kat en Gravity Rush 2.




GRAVITY RUSH 2 CUENTA CON UN SISTEMA DE COMBATE MEJORADO



¡MIRA EL TRAILER!



Estructura de mundo abierto

Gracias a las características de PS4, el equipo de Keiichiro Toriyama ha podido ampliar enormemente el universo de Kat. De hecho, tal y como han afirmado, el mapa es casi tres veces más grande que el de Gravity Rush. Además, para crear las diferentes localizaciones, se han inspirado en lugares

GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** SCE Japan Studio | **EDITORA** Sony | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** Inglés | **NIVEL DE EXPECTACIÓN**





▲ Las ciudades son mas ricas en detalles y los NPC están más trabajados, con reacciones más naturales.



del mundo real, especialmente en el estilo arquitectónico y decorativo de México, aunque también otras ciudades de Asia. Cada localización es una isla flotante, y algo en lo que el estudio también ha trabajado es en conseguir que todas se comportaran de forma acorde a su 'situación voladora', lo que implica, también, una forma autónoma de movimiento.

En este mundo más amplio, también se han mejorado los comportamientos de los NPC, que ahora reaccionarán ante el comportamiento de Kat. De hecho, la protagonista puede interactuar con ellos de diferentes formas, incluida la posibilidad de atraparlos en un campo de gravedad para aturdirlos.

Mejor sistema de combate y más misiones

Kat cuenta ahora con varios estilos de combate, que determinan no sólo los ataques sino el movimiento del propio personaje. Con el estilo Lunar, la protagonista se vuelve más ligera, acorde a la gravedad del satélite. Sus ataques son mucho más rápidos, lo que hace que sea más sencillo acertar al enemigo y encadenar combinaciones de movimientos con mayor frecuencia. Por otro lado, el estilo Júpiter hace que Kat se vuelva más pesada, ralentizando sus ataques, pero haciendo que éstos afecten en un área mayor, con mucha más potencia. Además de dejar sentir sus efectos a la hora de luchar, también implican formas diferentes de moverse por los escenarios, algo que el equipo de Toyama ha tenido muy presente para conseguir un estilo fluido pero fiel a lo que los jugadores han visto antes en Gravity Rush. ■

MODO CÁMARA

Para este nuevo juego, el equipo de desarrollo ha incluido el modo foto, que nos permitirá capturar imágenes cuándo y cómo queramos.



▼ **Moverse por los escenarios ya no será tan simple.** El uso de nuestros poderes afecta a la ligereza de Kat



▲ La arquitectura de las localizaciones está inspirada en lugares reales como México.

MISIONES SECUNDARIAS

Para ampliar la experiencia, Kat podrá cumplir tareas extra de lo más variadas. El propio Toyama ha afirmado que hay más de 50 misiones paralelas, muchas de ellas con toques cómicos.

PRECIO **64,95 €**



COMING SOON

Steep

DA EL SALTO A LOS DEPORTES DE RIESGO

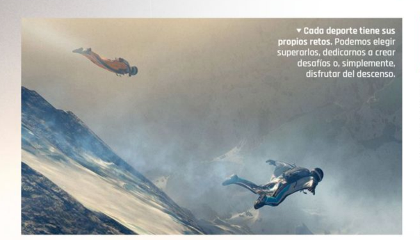
Fue el juego con el que Ubisoft cerró su conferencia el pasado E3 y, sin duda, sorprendió a muchos. Snowboard, esquí, parapente y wingfly, cuatro deportes extremos para disparar nuestra adrenalina.

HISTORIAS DE LA MONTAÑA

Además de la premisa deportiva de Steep, el juego también oculta secretos que un jugador deseoso de explorar podrá encontrar y que pueden pasar de situaciones realistas a otras con un corte más fantástico.

¡MIRA EL TRAILER!

GÉNERO Deportes | **DESARROLLADORA** Ubisoft Annecy | **EDITORA** Ubisoft | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español | **NIVEL DE EXPECTACIÓN**



Cada deporte tiene sus propios retos. Podemos elegir superarlos, dedicarnos a crear desafíos o, simplemente, disfrutar del descenso.

Haz piruetas. Las acrobacias no solo son espectaculares, además te proporcionan fama y aumentan el multiplicador de puntos.

Los deportes extremos son una práctica propia de los amantes de la adrenalina. Las imágenes que dejan suelen ser cautivadoras, llamativas pero, sobre todo, están adornadas con el halo del peligro para aquellos que no se atreven a dar el último paso, y que disfrutan con ese sentimiento de deseo prohibido. Steep toma los fundamentos básicos de los deportes extremos –concretamente snowboard, esquí, parapente y wingfly– para crear un videojuego de mundo abierto con amplias posibilidades.

Desde la misma cima de la montaña podremos elegir el deporte con el que queremos superar el desafío, pero antes de empezar tenemos la oportunidad de observar los alrededores y descubrir a otros jugadores, las montañas que nos rodean o las marcas de otros retos. La cámara mostrada es bastante dinámica, con la posibilidad de alejarse del avatar del jugador y mostrar las montañas en todo su esplendor o cambiarla a una perspectiva en primera persona para vivir de forma más impresionante nuestros descensos. En cualquier momento se puede pausar la acción para revivir una acrobacia especialmente difícil y compartirla con la comunidad. La propia interfaz, con un diseño sencillo, permite saber cuántos puntos de interés o desafíos hay cerca de nuestra posición, el tiempo que estamos tardando en completar un reto…

Experiencia individual y online

Steep pasa de una experiencia individual a una multijugador en cualquier momento que queramos. Siempre habrá otros jugadores dentro de la partida, pues es una de las características fundamentales del título. Sin embargo, en nuestra mano queda la decisión de unirnos a otros participantes formando un grupo, seguirlos o, simplemente, dejarlo en un encuentro anecdótico y continuar por nuestra senda. La exploración que llevemos a cabo permitirá abrir caminos nuevos, que aparecerán señalados para que otros jugadores intenten seguirlos.

Cuando intentamos superar un desafío, obtenemos más o menos puntuación dependiendo del número de acrobacias que llevemos a cabo, o incluso de la compañía que tengamos. Un multiplicador nos ayudará a mejorarla si somos capaces de concatenar distintas piruetas o mantener una gran velocidad. Nuestra puntuación final queda registrada y lista para ser mostrada a otros jugadores, que podrán intentar superarla para dejar su huella. Es más, hacer grupos añade un extra de diversión, gracias a la oportunidad de realizar acrobacias con ellos, sin ser necesario que todos practiquen el mismo deporte.

Las posibilidades comunitarias proporcionan a Steep una gran cantidad de pruebas que completar, puesto que los usuarios pueden crear sus propios retos y compartirlos con los demás jugadores. Todo lo que hagamos puntúa en diferentes categorías por riesgo, estilo o habilidad. ■

¿QUÉ ES LA FUERZA G?

Es una 'medida intuitiva de aceleración', basada en el incremento de velocidad que produce la gravedad en un objeto. Los desarrolladores lo han incluido de forma que la altura desde la que saltas y la forma en la que aterrizas afectará a la dureza de la colisión y el equilibrio resultante.

TENER UN ALTO NIVEL DE FAMA ES NECESARIO PARA PARTICIPAR EN ALGUNOS DESAFÍOS

Personalización al gusto. El avatar del jugador puede vestirse con ropas de todo tipo, ¡incluso algunas brillan en la oscuridad!



Tales of Berseria

¡MIRA EL TRAILER!

LA EMOCIÓN Y LA RAZÓN DE VELVET Y SU GARRA DEMONÍACA

Hideo Baba ya no está a la cabeza de la saga 'Tales of.' En su lugar se encuentra Yasuhiro Fukaya, que promete ofrecer un juego que mejora las carencias de Tales of Zestiria, y que tiene gran cantidad de novedades pensadas para los fans.







El continente Glenwood que exploramos en Tales of Zestiria no siempre se conoció con ese nombre. Mucho, mucho tiempo antes tenía el nombre de Wasteland, y fue testigo de una catastrófica enfermedad llamada Daemonblight que transformaba a los humanos en monstruos. La vida de Velvet Crowe, la protagonista, cambió para siempre la Noche Escarlata, no sólo por los terribles acontecimientos de los que fue testigo, sino también porque la plaga afectó a su brazo izquierdo.

Una historia de traición

Tras esos terribles sucesos, el carácter de Velvet cambió radicalmente, convirtiéndose en una persona con una gran rabia acumulada en su interior –de hecho, su brazo es un símbolo de ello–. Busca venganza contra aquel en quien confiaba y que la traicionó, mientras vive sumida en la lucha de dejarse llevar por una actitud más emocional o más racional. Su periplo la llevará a recorrer el Reino Sagrado Midgand, que está organizado en diferentes territorios con grandes diferencias climáticas y culturales.

Sistema de combate más fluido

De cara a solucionar los problemas que el anterior juego tuvo con la cámara durante los enfrentamientos, el estudio de

GÉNERO JRPG | **DESARROLLADORA** Bandai Namco | **EDITORA** Bandai Namco | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Inglés/Japonés | **VOCES** Español | **NIVEL DE**

desarrollo ha creado el llamado Liberation Linear Motion Battle System (Liberation LMBS), que permite, para empezar, controlar el punto de vista y el propio personaje con total libertad. Este sistema, además, facilita la agilidad en combate al poder asignar distintas 'Artes' a los botones frontales del mando, de manera similar a un juego de acción.

Durante el enfrentamiento, es importante ir adquiriendo armas, pues con ellas podremos ejecutar las diferentes habilidades de los personajes que, además, tendrán diversos efectos sobre ellos. El sistema Switch Blast permite también alternar entre personajes, proporcionándole, por un lado, una de las codiciadas almas y, por otro, una oportunidad de ataque, a costa, eso sí, de disminuir la Blast Gauge.

LEYENDA DE TÉRMINOS

Switch Blast
Significa 'cambio explosivo' y es el sistema que permite a los jugadores alternar entre personajes, proporcionando más posibilidades estratégicas y mayor libertad.

Blast Gauge
'Medidor explosivo' que permite realizar determinadas técnicas como las Artes. Se puede rellenar ejecutando la habilidad Break Soul.

VELVET ES LA PRIMERA PROTAGONISTA EN SOLITARIO DE LA SAGA 'TALES OF'



▲ **El sistema de combate mejorado permite disfrutar de los enfrentamientos,** gracias a su mayor fluidez, su cámara dinámica y sus posibilidades en cuanto a ataques.

El sistema de combate dinámico también utiliza la habilidad Break Soul, que cambia en función del personaje que la ejecute, pudiendo ser ofensiva o defensiva. Por ejemplo, en el caso de Velvet, su habilidad 'Consuming Claw', efectúa ataques cada vez más poderosos según su vida va disminuyendo. Además, cambiará dependiendo del enemigo al que se enfrente, siendo 'Scarlet Edge' si combate a una Bestia, o 'Thunder Blitz' si lucha contra un Amorfo. ■

EXTRAS FUERA DEL COMBATE

Los jugadores podrán modificar el aspecto de los personajes utilizando diferentes accesorios y poses. Además, regresa la posibilidad de cocinar, que restaura los PG y provoca efectos adicionales.

EXPECTACIÓN ■■■□□ PRECIO **64,95 €**



GÉNERO Plataformas

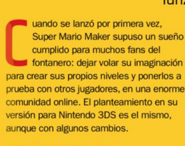
DESARROLLADORA Nintendo | **EDITORA** Nintendo | **JUGAD**



Super Mario Maker for Nintendo 3DS

LA CREACIÓN DE NIVELES, DE Wii U AL MUNDO PORTÁTIL

Aún quedan unos meses para la llegada de Nintendo Switch, pero la compañía nipona ya ha comenzado su adiós a Wii U, lanzando algunos de sus juegos en 3DS.



UNA LLEGADA INCOMPLETA

En su lanzamiento en Nintendo 3DS, Super Mario Maker pierde algunas características, como la posibilidad de incluir en los niveles los disfraces de Mario.

Cuando se lanzó por primera vez, Super Mario Maker supuso un sueño cumplido para muchos fans del fontanero: dejar volar su imaginación para crear sus propios niveles y ponerlos a prueba con otros jugadores, en una enorme comunidad online. El planteamiento en su versión para Nintendo 3DS es el mismo, aunque con algunos cambios.

Creaciones ilimitadas

Para aquellos que no lo conozcan, Super Mario Maker te proporciona las herramientas necesarias para crear tus propios niveles, cuyo diseño puede estar basado en las múltiples aventuras de Mario, recientes o antiguas, como por ejemplo, Super Mario Bros. 3 o Super Mario World. En nuestra mano queda combinarlas como queramos, guiándonos gracias a una cuadrícula y nuestra propia imaginación.

El sistema para crear nuestro nivel es sencillo: no hay más que elegir el mapa en sobre el que queremos comenzar nuestro diseño: subterráneo, mansión encantada, mazmorra de Bowser… que, además, tiene diversas variaciones. Una vez seleccionado (un aspecto que, de todas formas, podemos cambiar en cualquier momento), los menús desplegables proporcionan las diferentes herramientas con las que estructurar y completar el nivel: enemigos, power-ups, muelles, bloques… Incluso es posible combinar algunos elementos inesperados, como darle una seta a un pez para aumentar su tamaño o hacer que los cañones disparen Goombas. Además, para incrementar su originalidad y la propia diversión del creador, es posible grabar nuestros propios efectos de sonido.

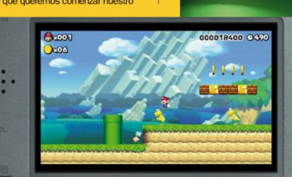
Comunidad local

El título original de Wii U permitía a los usuarios compartir sus creaciones en una enorme comunidad online, donde cualquier jugador podía descargar e intentar superar retos de otras personas. Super Mario Maker for Nintendo 3DS mantiene esta posibilidad, aunque con un alcance distinto: Nintendo quiere fomentar las comunidades locales formadas por amigos, de manera que los niveles diseñados se podrán compartir por Street Pass o por conexión local inalámbrica. Esta posibilidad permite, por ejemplo, que varias personas contribuyan a diseñar un solo nivel, al ser posible enviar a nuestros amigos creaciones incompletas.

Super Mario Maker for Nintendo 3DS incluye 100 niveles desarrollados por la propia Nintendo, además de diferentes desafíos como coger todas las monedas o acabar con todos los enemigos. Superarlos nos proporcionará medallas. No obstante, la compañía ya ha confirmado que se podrán descargar y jugar algunos de los niveles más populares que fueron compartidos en Wii U, aunque no será posible buscarlos por ID. ■

SIN TERCERA DIMENSIÓN

A pesar de llegar a la consola portátil, no aprovechará el efecto 3D de la misma. En realidad, esta está siendo la tendencia de los últimos títulos que se han desarrollado para Nintendo 3DS.





…DORES 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** No | **NIVEL DE EXPECTACIÓN** | PRECIO **34,95 €**

CRIATURAS LEGENDARIAS

Moguris, chocobos, cactilios, bégimos... Si no has jugado a un Final Fantasy antes, ninguna de estas palabras te sonará de nada. Pero si eres un fan de la saga sabrás que son algunas de las criaturas clásicas. Eso sí, algunas tienen una presencia casi testimonial.

Final Fantasy XV

GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** Square Enix | **EDITORA** Koch Media | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **VOCES** Inglés | **NIVEL DE EXPECTACIÓN**



¿LO VEREMOS EN SWICTH?

De momento, FFXV se podrá comprar en sus versiones para PS4 y Xbox One (lo que significa que también se puede jugar en ordenadores con sistema operativo Windows 10), pero hay un intenso rumor que señala que el título estará disponible también para la nueva Nintendo Switch, que se lanzará el próximo mes de marzo *(más información en el reportaje de la página 32)*.

VUELVE LA GRAN ODISEA

Una fábula con tintes épicos, numerosos elementos presentes en las tres décadas de FF, además de una regeneración completa del sistema de combate son las principales características de uno de los juegos más esperado del año, tanto por fans clásicos de la franquicia como por probables nuevos seguidores.

No se puede decir que la saga Final Fantasy se haya sumado a la moda del 'sandbox' o mundo abierto. En numerosos capítulos anteriores ya se podía recorrer el mapa a placer, regresar a cualquier localización antes visitada y abandonar la historia principal para 'perdernos' a nuestro ritmo o completar misiones secundarias. Final Fantasy XV sólo potencia un poco más la sensación de libertad y de amplitud, ofreciendo un mundo difícilmente abarcable a pie, y plagado de recursos que recolectar, monstruos que derrotar, misiones alternativas que completar y mini juegos en los que entretenerse. Claro que también se puede ir directamente al meollo e ir avanzando en el argumento de la historia mientras se disfruta de secuencias cinemáticas con el sello de calidad FF, que se erigen como pequeñas obras de arte a través de las que se entiende cómo suceden los acontecimientos. Todo comienza con una especie de golpe de estado en el reino de Lucis, que acaba con el rey. Noctis, el heredero y protagonista de la historia, es dado por muerto, pero en realidad estaba de viaje con sus tres mejores amigos. Cuando el grupo conoce los hechos, empieza la aventura. Noctis y sus aliados pretenden reconquistar Lucis. Para ello tendrán que equiparse con armas y magia, ir mejorando su nivel como combatientes, desarrollar y desbloquear nuevas habilidades y derrotar a todo aquel que se interponga en su camino. Un planteamiento de partida muy en la línea de los Final Fantasy que nos mete de lleno en un universo maravillosamente recreado... Y plagado de peligros.

Combates muy diferentes

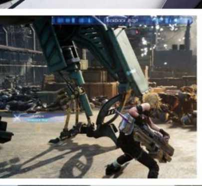
El combate por turnos es una de las inmediatas señas de identidad de los RPG's, y de los Final Fantasy en concreto (no en vano, fue el título que definió buena parte de las constantes del género). Con ellos, los

¡MIRA EL TRAILER!

PRECIO **59,99 €**

PRIMER PARCHE

Aunque el retraso del lanzamiento del juego se debió a la falta de tiempo para incluir algunas mejoras que evitaran tener que un parche en el primer instante, finalmente sí habrá que actualizar el juego antes de poder empezar a jugarlo. El motivo; problemas menores, principalmente con la cámara.







▸ La cuadrilla de Noctis se combina para efectuar combos, aunque sólo se puede controlar al protagonista.

LA ESTRATEGIA DE COMBATE CAMBIA POR COMPLETO. AHORA HAY MÁS LOCURA

jugadores podían diseñar sus estrategias, disponiendo de tiempo para pensar cada una de sus acciones. Pues bien, esto se ha desterrado por completo. No hay cambio de pantalla y escenario cuando peleamos; simplemente hay que empezar a atacar, pudiendo abandonar la mayoría de las batallas alejándose de los enemigos. El orden y pulcritud de los turnos ha dejado paso a una frenética anarquía en la que Noctis, el protagonista y figura a la que controlamos, y sus tres amigos se combinan para acabar con los enemigos. La práctica permite adquirir cierto control (dentro de la locura) sobre lo que ocurre en el fragor de la lucha, según vamos entendiendo cómo se interactúa con los aliados, a cubrirse, contraatacar, ahorrar barra de maná o descansar para que ésta se cargue… El cambio ha alarmado a algunos de los seguidores acérrimos de la serie, reacios a grandes innovaciones. Aun así, Square Enix ha plagado el título de guiños y homenajes a la saga, convirtiendo el decimoquinto capítulo de la obra principal en una especie de celebración de sus tres décadas de vida. ■



Mass Effect Andromeda

EL VIAJE MÁS AMBICIOSO PARA LAS ESPECIES DE LA VÍA LÁCTEA

Varios años en desarrollo y sucesivas fechas importantes sin mucha información destacada, han hecho que los fans de la saga galáctica se tiren de los pelos por no saber nada. Pero la espera ha terminado y Mass Effect Andromeda comienza a desvelar sus secretos.

POR **PAZ BORIS**



▸ **La Tempest es nuestra nave.** No tiene ascensores ni pantallas de carga. De ella al Nomad y al planeta, como mucho, cinemáticas.

En el año 2185, las especies orgánicas de la Vía Láctea no sabían lo que se les venía encima. Solo Shepard y su escuadrón de fieles intentaban hacerse oír entre el desprecio y la indiferencia del Consejo. "Ah, yes, Reapers. We have dismissed that claim". Ese mismo año, la Iniciativa Andromeda, un proyecto privado que empezó a desarrollarse en el 2176 de la mano de Jien Garson, comenzaba sus preparativos finales. Se acercaba el momento en el que miles de individuos abandonarían todo lo que habían conocido para sumergirse en una 'crioestasis' de la que despertarían 600 años después. En Andromeda. Son muchas las preguntas que suscita este planteamiento. No es un plan B, como apuntaban las teorías, en caso de que la guerra contra los Segadores se perdiese. Entonces, ¿por qué Andromeda? Por el mismo motivo por el que visitamos la Luna, o queremos ir a Marte, según Mac Walters, por curiosidad, ambición, deseo de descubrimiento, porque nadie lo ha hecho antes.

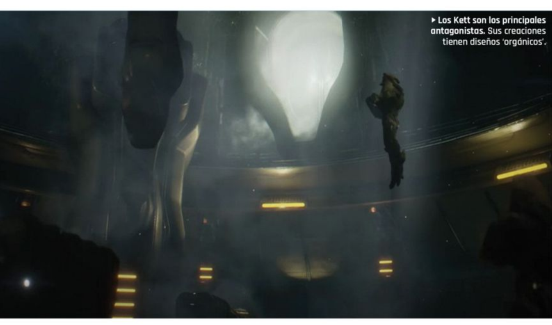
La Iniciativa Andromeda es un proyecto de enorme envergadura, que no puede dirigirse a la ligera. Jien Garson se encuentra al mando de la Nexus, un centro de control habitado por múltiples especies que se encargará de allanar el camino a las Arcas, las cuatro naves que trasladarán, cada una, a una especie. A bordo de la Hyperion irán los valientes humanos dispuestos a ser parte de esta aventura, y en las otras tres las especies pertenecientes al Consejo; salarianos, asari y turianos. Sin embargo, en los vídeos hemos visto también presencia de krogans, por lo que podemos esperar que viajen en la Nexus (que podría ser un sustituto de la Ciudadela). Esto también permite dejar volar la imaginación y soñar con que quarianos, drell o incluso vorcha (por mencionar algunas) pueden aparecer en este juego.

Una historia diferente

Desde el punto de vista de las especies de la Vía Láctea, nos encontramos ante una nueva gran aventura. Pero desde la perspectiva de las nativas de Andromeda, somos una invasión. Somos extraños en un lugar extraño, venimos a buscar un nuevo hogar. Colonizar o morir. Nuestro futuro depende de ello.

De lo que se desprende del tráiler del N7 Day, así como las filtraciones del insider Shinobi, nuestra historia comienza con la llegada a la nueva galaxia. Los arcas tienen un rumbo y unas coordenadas de destino fijadas para llegar al cúmulo Heleus, escenario principal de esta aventura. Sin embargo, la Hyperion, el arca en el que viajamos, llega por error a una localización peligrosa, sucediéndose una serie de explosiones que, entre otras cosas, interrumpen el contacto con las demás naves.

Cada una de estas naves tiene una persona a cargo: el 'Pathfinder', traducido como 'Pionero', y estos acontecimientos terminan convirtiendo a Ryder, al parecer, en el nuevo guía de la humanidad. BioWare ha insistido una y otra vez que la historia de ME Andromeda es la de cómo un soldado joven e inexperto que se convierte en héroe. Scott o Sara Ryder tienen por delante la tarea de localizar un hogar para la humanidad en uno de los mundos paradisíacos localizados por un sensor de largo alcance. ▸



▸ **Los Kett son los principales antagonistas.** Sus creaciones tienen diseños 'orgánicos'.

No será una tarea sencilla. Ya no sólo porque estemos aislados, o porque los planetas puedan no ser idílicos, sino porque los Kett querrán impedir nuestro avance. Filtrados por primera vez en abril de 2015, mostraron su fisiología en el tráiler del N7 Day, que recuerda tanto a los vorcha como a los recolectores. Defendernos de esta agresiva y territorial raza será otra de las tareas principales de Ryder, que encontrará ayuda en las ruinas de los Remnant. A pesar de todo, de lo malos que puedan parecer, BioWare ha trabajado cada aspecto de esta especie para que nos sorprenda su descubrimiento y, también, para que podamos llegar empatizar con ellos.

El desarrollo de la trama seguirá basándose en la toma de decisiones, pero más evolucionado. Queriendo proporcionar a los jugadores una escala de grises con la que sea más fácil identificarse, a la par que más difícil verse condicionado, desaparece el sistema de moralidad Virtud/Rebeldía. Según las filtraciones y de forma más similar a las dos últimas entregas de Dragon Age, las opciones de diálogo tendrán símbolos que identifiquen el tono, siendo cabeza (razón), corazón, profesional y casual. Esto podría implicar que los famosos interruptores también desaparecen, pero no, simplemente cambian su naturaleza. Las posibilidades que ofrecen no serán una acción virtuosa o una rebelde, sino, por ejemplo, apuntar con el arma. Las consecuencias de nuestros actos no serán tan obvias al no estar identificadas con el color rojo o azul o estar en cierto lugar dentro de la rueda de diálogo.

Relaciones más profundas

Los juegos de este estudio se han caracterizado siempre por su gran atención al detalle, especialmente en lo que se refiere a las relaciones, ya sea entre miembros de nuestro equipo o simples NPC que enriquecen el entorno. ME Andromeda va a tener mayor profundidad en las relaciones, dado que los fans han hecho especial hincapié en ellas. De hecho, el personaje con menos líneas del juego tiene más que el personaje con más diálogos de la trilogía original.

Nuestros protagonistas, Scott o Sara Ryder son hermanos mellizos, hijos de Alec Ryder, veterano de la Guerra del Primer Contacto, soldado N7 y Pionero de la Hyperion. Elijamos el hermano que elijamos como personaje principal, el otro seguirá presente en la trama de Andrómeda, no como miembro de nuestro pelotón, al parecer por los problemas durante el despertar en el Arca, pero al menos sí será posible construir una relación con él. 'Mamá Ryder' sigue siendo un misterio, pero el estudio de desarrollo ha asegurado que la historia de esta familia se podrá desentrañar en el juego. Las propias filtraciones afirman que es uno de los hilos argumentales principales.





▴ **Peebee y Liam son los únicos compañeros confirmados,** pero habrá más. 'We'll bang, ok?'.



Hasta ahora, en los sucesivos vídeos hemos visto muchos personajes, aunque pocos se han podido identificar como compañeros. Las filtraciones originales hablaban de Drak, un Krogan, pero la información oficial se centra en Peebee, la 'smiley asari' y Liam, un ex policía. Peebee, que mantiene su nombre real oculto bajo este apodo, es una asari independiente, aventurera, muy inteligente y con un gran interés por la tecnología alienígena. Aunque esto pueda recordar a Liara, no se parece en nada ella, pues tiene un carácter mucho más directo. Cruzaremos nuestros caminos ya avanzada la aventura y nos ayudará a encontrar tecnología, principal razón por la que se une a nosotros. Liam, por su parte, es miembro del equipo desde el principio, tiene un carácter ligero que contribuye a suavizar las situaciones y, además, es bastante idealista.

Pero las relaciones entre personajes no se limitan al protagonista, ni éste a intentar ligar con ellos (que también). Algunos desarrollarán amistad y otros, rivalidad, unos pueden querer solo un revolcón, otros

FILTRACIONES CONFIRMADAS

Fue en los primeros meses de 2015 cuando se filtró, por primera vez, información jugosa de este nuevo Mass Effect. Desvelaron el título, el término Pathfinder, el nombre del cúmulo y de la principal raza antagonista, entre otras muchas cosas que se han ido confirmando en el último año.



MULTIJUGADOR

La inclusión de modo multijugador de Mass Effect 3 alegró mucho a los fans... hasta que descubrieron que afectaba en cierta medida al final del juego. Para esta ocasión, BioWare ha eliminado toda conexión fundamental con la trama, aunque sigue basándose en los acontecimientos del juego.

una relación a largo plazo y otros nada en absoluto. Además, en lugar de unas pocas interacciones y las escenas de sexo, BioWare ha querido mostrar escenas del estilo de la de Garrus y Shepard en la Ciudadela. Todo esto puede llevar a situaciones inesperadas entre personajes del pelotón, incluidas las escenas de celos, o cómplices. También se ha confirmado que vuelven las misiones de lealtad. No obstante, esta vez podrán cumplirse en cualquier momento, incluido después del juego, sin que esto afecte al final de la trama principal.

Sistema de juego

No sólo los aspectos narrativos se han mejorado, también el propio sistema de combate ha recibido un lavado de cara y un trabajo detallado que lo dota de mayor profundidad. En la trilogía original, Shepard podía pertenecer a una de las seis clases que determinaban su forma de hacer frente a los combates (tres básicas, Adepto, Ingeniero y Soldado, y las mezclas de ellas). En ME Andromeda regresan, pero sin ser exclusivas. Es decir, el progeso de Ryder nos permitirá escoger los poderes que prefiramos de cualquiera de las clases disponibles, sin tener que elegir una desde el principio y luego ceñirnos a su árbol de habilidades. Gracias a este nuevo sistema, los jugadores podrán definir la combinación que mejor se adapte a su estilo Además, para facilitar su uso y hacer el combate más dinámico, ya no será necesario esperar un tiempo de recarga total, sino que cada habilidad tendrá su propio contador. No podemos dejar de pensar en las combinaciones de poderes que pueden llegar a realizarse sin estas limitaciones. También se ha trabajado en otros aspectos de los combates. Las coberturas dinámicas que se destruyen han sido un tema recurrente en las pocas revelaciones oficiales. Además, el innovador jetpack da una dimensión completamente nueva a los enfrentamientos, pudiendo atacar a enemigos escondidos, combinarlo con nuestros poderes o incluso explorar de manera distinta el escenario.

VIVIREMOS EL DESCUBRIMIENTO DE UNA ESPECIE ALIENÍGENA POR PRIMERA VEZ, SIN UNA COMUNIDAD GALÁCTICA ESTABLECIDA

PERSONALIZACIÓN

Como es de esperar en un juego de BioWare, el aspecto del protagonista será completamente personalizable y esto, de manera inevitable, tiene que afectar a la familia. Lejos de quedarse en el punto de Dragon Age 2, también podremos elegir las características físicas de Alec Ryder y el otro hermano, aunque no con tanta profundidad. La personalización también se extiende a nuestra nave, la Tempest, o el Nomad (aspecto exterior, velocidad...).

Exploración

Pero si hay un elemento que se ha recalcado una y otra vez a lo largo de los últimos años es la exploración que ofrecerá ME Andromeda. Más de cien sistemas por investigar (si las filtraciones de 2015 también son ciertas en este aspecto) dentro del Cúmulo Heleus. Localizaciones tan extensísimas que necesitaremos el Nomad (un nuevo Mako mucho más rápido y fácil de manejar) para poder recorrerlas. Hasta tal nivel que, de manera similar a Dragon Age Inquisition, tendremos que encontrar zonas aptas para establecer una base a la que volver y que nos servirán como puntos de desplazamiento rápido. Los planetas son diversos, ricos en su diseño y, sobre todo, peligrosos. Sus condiciones ambientales pueden matarnos, pero esconden grandes secretos que van mucho más allá de la prospección de minerales (que, por cierto, sigue presente): hay puzles, vestigios de tecnología avanzada que nos permitirán obtener planos para crear armas, gadgets y armaduras nunca vistas en la Vía Láctea. La omniherramienta de Ryder es fundamental para localizarlos, además de para ayudarnos en la colonización de la humanidad o en el combate.

Hemos estado años esperando saber más detalles sobre Mass Effect Andromeda. Las respuestas empiezan a llegar y, con ellas, su lanzamiento (primavera de forma oficial, marzo según las filtraciones de Dark Horse). Aunque el director financiero de EA asegurase que no tendrían problema en retrasarlo, BioWare tiene confianza en que no se cambiará la fecha. Prepara la armadura soldado. Ya queda menos para el despegue. ■



La exploración es fundamental. Descubriremos planetas impresionantes y muchos secretos.



El poder de la Fuerza

REPASAMOS LOS 35 AÑOS DE STAR WARS EN LOS VIDEOJUEGOS

Juegos de plataformas, RPG, FPS, MMO, estrategia, 'hack and slash', simulación, carreras, de lucha, ajedrez... ¡Hasta de pinball! Más de 100 títulos tratando de plasmar la magia del universo Star Wars. Antes de que llegue a nuestras manos el último DLC de Star Wars Battlefront, saltemos al hiperespacio repasando los mejores títulos sobre la saga galáctica.

POR **RAÚL BARRIGÓN**

Entre lanzamientos, conversiones y expansiones, la Fuerza ha fluido por la industria del videojuego de manera ininterrumpida desde que en 1982 Parker Brothers publicara Star Wars: The Empire Strikes Back. Tras un breve declive a finales de los ochenta, LucasArts propulsó a la franquicia y ahora los proyectos de EA junto con DICE confirman que Star Wars brilla más que nunca.

Yo soy tu padre (1977-1981)

Siete películas que ya abarcan tres generaciones de fans de Star Wars. George Lucas unió cuatro de sus pasiones en una y provocó un 'big bang' cultural que continúa expandiéndose: su amor por Flash Gordon y los cómics del espacio, los 'western' americanos, el cine épico de Akira Kurosawa y la mitología. Su talento y contar con el apoyo



capital de directores como Steven Spielberg o Francis Ford Coppola, y también de artistas geniales como Ralph McQuarrie que tradujeran sus visiones, hicieron el resto. Lucasfilm Games, fundada en mayo del 82, velaría por sus intereses en el entretenimiento digital.



Estos son tus primeros pasos (1982-1992)

La primera década contó con la influencia decisiva de Atari con su arcade del 83, y la trilogía en Super Nintendo con las plataformas como protagonistas. Eso sí, también salieron numerosos juegos para el olvido, como el Star Wars de Namco en exclusiva para la Nintendo 8 bits japonesa, la Famicon: buscadlo y veréis a Luke Skywalker combatiendo a un Darth Vader que se transformaba en un escorpión gigante, un wampa, un tiburón o un 'pterosauro'.





Ahora yo soy el maestro (1993-presente)

La reestructuración interna en Lucasfilm Games produjo réditos inmediatos: ya como LucasArts, aprovecharon al máximo los avances tecnológicos y en los noventa perfeccionaron tanto el combate espacial, con títulos como X-Wing, Rebel Assault, TIE Fighter y Rogue Squadron, como el emergente modo de juego en primera persona (siguiendo la estela de Doom) con Dark Forces I y II. ¿El borrón de la década? El horrible juego de lucha Star Wars: Masters of Teräs Käsi.



▲ **Los juegos de Star Wars han mostrado diferentes épocas y protagonistas**



▸ **¿Soñaste alguna vez con pilotar el Halcón Milenario?** Hace tiempo que lo puedes hacer en tu consola.

DESDE UNA GALAXIA MUY LEJANA HAN LLEGADO MÁS DE 70 JUEGOS

Con el nuevo siglo la Fuerza cobró más fuerza si cabe, alcanzando el éxito con varias franquicias: en Battlefront descubrimos batallas épicas como un Stormtrooper, rifle bláster E-11 en mano; con The Force Unleashed dimos rienda suelta a la Fuerza con el aprendiz oscuro Starkiller y destruimos un poblado wookie encarnando al mismísimo Lord Vader; el humor lo puso LEGO; el control estratégico de la galaxia, Star Wars: Empire at War. Ni el fracaso del MMO Star Wars Galaxies (minimizado por su sucesor; The Old Republic, que cumple ya su quinto aniversario), ni el despropósito de Kinect Star Wars empañaron una trayectoria que no tiene visos de enfriarse en carbonita: entre 2017 y 2018 llegarán la secuela del nuevo Battlefront y un par de juegos de acción y aventura. Que los ahorros te acompañen... ■

LOS ELEGIDOS DEL CONSEJO JEDI

STAR WARS: THE ARCADE GAME (1983)

La primera experiencia espacial



Los gráficos vectoriales y voces digitalizadas dejaron sin aliento a la 'generación Stranger Things'. Si te sobran 6.000 euros hazte con la máquina de Atari, la misma donde George Lucas alucinó destruyendo la Estrella de la Muerte a bordo de un X-Wing.

SUPER STAR WARS (1992)

¡Salta Luke, salta!

Disponible en PS4 y PS Vita, Sculptured Software y LucasArts crearon en 1992 un adictivo juego de plataformas bañado por un sonido magistral y que además contó con espectaculares fases pseudo-3D gracias al Modo 7 de la Super Nintendo.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (2002)

La primera gran inmersión en la Fuerza



LucasArts publicó el cocktail perfecto en 2002 para PC, GameCube y Xbox: acción en primera y tercera persona, arsenal de armas, sable láser y poderes de la Fuerza a disposición del jedi Kyle Katarn, excelsos gráficos y modos multijugador.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (2003)

El RPG por excelencia



BioWare alumbró en 2003 un juego de rol y de acción por turnos excepcional donde tus decisiones te llevarían al lado oscuro o al luminoso de la Fuerza. Aunque Disney ya no lo considere oficial, en KOTOR II podrás conocer el origen de los Sith.

Star Wars Battlefront

EL ÉPICO 'REBOOT' CIERRA SU PRIMER CAPÍTULO

EA DICE, los creadores de la saga de acción Battlefield, han llevado la épica galáctica de los legendarios Battlefront de 2004 y 2005 a las consolas de última generación. ¿La respuesta de los gamers? Ya aguardan ansiosos la llegada de la secuela en 2017. Mientras, disfrutemos estas Navidades del cuarto y último DLC: Scarif.



HÉROES Y

LUKE SKYWALKER
Rápido y poderoso a partes iguales. Su golpe con la Fuerza es ideal para abordar grupos de enemigos. Al igual que Vader, puede repeler disparos con el sable de luz.

NIEN NUNB
La clave, situar bien la torreta para sorprender al rival y potenciar el daño que inflige. Gran francotirador. Presa fácil en una emboscada.

HAN SOLO
Fácil de manejar. Disparo rápido y otro con suerte que puede ser letal.

CHEWBACCA
El más resistente tras Vader. Poderosa ballesta, en distancias cortas su golpe terrestre puede acabar con varios enemigos a la vez.

LEIA ORGANA
Ofrece recursos y protección.

LANDO CALRISSIAN
Posee una útil trampa de choque. Necesitas desbloquear rachas de disparo especiales para sacarle partido al personaje.



Tras vender más de catorce millones de copias, las críticas que arreciaron cuando se desveló que este proyecto de 180 millones de dólares apostaría al máximo por el modo multiplayer, dejando a un lado el modo single, se han diluido como el X-Wing de Luke Skywalker sumergiéndose en los pantanos de Dabogah. "Más riquezas de lo que te puedas imaginar", le prometía Luke a Han Solo si le ayudaba a rescatar a la princesa Leia Organa. "No sé, yo puedo imaginar muchas..." ¿Qué tal más de 720 millones de dólares? Según el New York Times esos serían los ingresos si se vendían doce millones. Misión cumplida. Y las que quedan...

Acción inmediata

Ya dispongas de dos horas para jugar o de veinte minutos, Star Wars Battlefront ofrece un subidón de adrenalina asegurado. Ponte en la piel de un soldado rebelde o imperial, elige un arma y adéntrate en el desierto de Jakku, la jungla de Endor, las tierras áridas e inhóspitas de Tatooine, o combate por las calles de la Ciudad de las Nubes y sal con vida de la Estrella de la Muerte. Asciende de nivel, mejora tu armamento, cambia tu aspecto, potencia tu mochila de salto y tus granadas. Surca los cielos y el espacio a bordo del agresivo TIE Interceptor o el veloz A-Wing. Métete en la piel de Darth Vader y aplasta a la Rebelión en los modos de juego tan populares como Supremacía y Asalto AT-AT, o ponte la chaqueta del golfo Solo y acaba con los stormtroopers que salgan a tu paso, o amarga de nuevo al cazarrecompensas Greedo en el modo Héroes y Villanos.

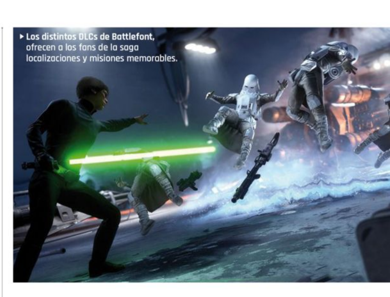
Confía en la Fuerza... del DLC

Sí que es cierto que el verdadero potencial de este Battlefront se encuentra adquiriendo los DLCs, con el gasto extra que ello supone. Eso sí, los que aún no lo han probado dispondrán de la jugosa Ultimate Edition, que contendrá todo el material: 30 mapas, 14 héroes y 14 modos de juego.

Tras las expansiones Borde Exterior, Bespin y la Estrella de la Muerte, aterriza el cuarto y último DLC y que tendrá relación directa con Star Wars: Rogue One, el nuevo film que trata sobre el robo de los planos del inmenso terror tecnológico capaz de destruir planetas.

En Scarif, un planeta con un bello paraíso tropical, podremos elegir dos nuevos personajes: la joven Jyn Orso en el bando rebelde y el implacable Orson Krennic en el imperial. Nada mejor que completar este magnífico 'reboot' disfrutando de las fechas navideñas mientras chapoteas sobre aguas cristalinas y derribas AT-ATs bajo las palmeras. Y lo harás. Ya lo dijo Solo a Leia... "Lo sé". ■

ROGUE ONE TIENE SU PROPIO DLC; SE LLAMA SCARIF



▸ Los distintos DLCs de Battlefont, ofrecen a los fans de la saga localizaciones y misiones memorables.



▾ Los personajes más icónicos se pueden controlar. ¿A quién eliges?

VILLANOS

DARTH VADER
Temible en espacios estrechos y cerrados. Si te mueves con inteligencia y dominas el estrangulamiento de la Fuerza y en especial el lanzamiento de sable, aplastarás al enemigo. Lento, pero el más poderoso y resistente.

BOSSK
Muy rápido y escurridizo, con granadas de Dioxis mejoradas. Su modo de visión de calor al más puro estilo 'Predator' y su ataque con microgranadas lo convierten en una máquina de matar. Débil en defensa.

DARTH SIDIOUS
Aporta recursos y enorme daño a corto alcance.

BOBA FETT
Aprovecha su vuelo y ataca a media distancia.

DENGAR
Sembrarás el caos si dominas sus ataques en el enfrentamiento directo.

GREEDO
Para jugadores avanzados. Sus combos de granada causan estragos.



Desde el Imperio







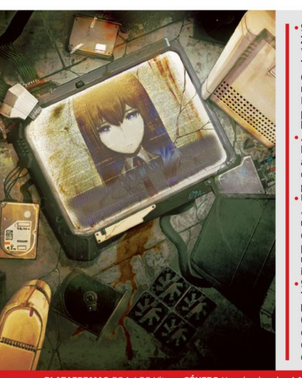
Root Letter

La historia de Root Letter tiene lugar en la prefectura de Shimane, tierra rica en historia y con una belleza natural. El jugador se involucrará en una aventura para resolver el misterio de Aya Fumino, una amiga por correspondencia en la época del instituto que, un buen día, repentinamente, dejó de enviar cartas. Una misiva entregada 15 años más tarde con la revelación de que ha cometido un asesinato lleva al protagonista a investigar el caso y la verdad detrás del nombre de Aya Fumino.

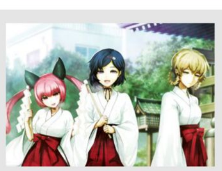


- **AUMENTO DE ELEMENTOS DEL JUEGO.** La búsqueda de pistas o la presentación de pruebas presentan algunos de los elementos de investigación que elevan el género de la novela visual a un nivel completamente nuevo.
- **VIAJA LIBREMENTE DE UN LUGAR A OTRO** para entrevistar a los sospechosos en lugares basados en el mundo real.
- **MODO INTERROGATORIO.** Este modo te permite presentar pruebas a los sospechosos y desmontar sus mentiras.
- **ALTA REJUGABILIDAD.** Cinco finales diferentes con caminos muy distintos para crear un gran nivel de rejugabilidad.

PLATAFORMAS PS4 / PS Vita | **GÉNERO** Novela Visual | **LANZAMIENTO** Ya disponible



- **STEINS GATE ZERO CONTINÚA VIAJANDO EN EL TIEMPO** pero añade el apasionante mundo de la Inteligencia Artificial para conseguir una historia fascinante.
- **AYUDA A UN GRUPO DE ESTUDIANTES** a salvar el mundo evitando la tercera guerra mundial.
- **UNA HISTORIA ASOMBROSA** y un arte realizado con mucho mimo para conseguir una experiencia inolvidable.
- **STEINS GATE SÓLO TENÍA UNA HISTORIA PRINCIPAL,** en Steins Gate Zero podrás disfrutar de 3 tramas diferentes, cada una con múltiples finales.



Steins Gate Zero

Steins Gate 0 es la secuela de la novela visual de ciencia-ficción y viajes en el tiempo Steins Gate, representando un mundo alternativo no mostrado en el primer capítulo. Steins Gate 0 muestra a Okabe y a los miembros del Future Gadget Lab de vuelta otra vez en una historia que gira en torno a la Inteligencia Artificial y a la creación de 'Amadeus', un proyecto consistente en almacenar digitalmente los recuerdos de un ser humano, creando así una 'réplica' de esa persona. ■

PLATAFORMAS PS4 / PS Vita | **GÉNERO** Novela visual | **LANZAMIENTO** Ya disponible

del Sol Naciente

4 JUEGOS JAPONESES QUE TE VAN A SORPRENDER

Blazblue Central Fiction



Prepárate para el culmen de los juegos de lucha en 2D. La última entrega de BlazBlue hasta la fecha, trae más niveles, más combos y muchos más personajes que antes. Tanto si eres un fan incondicional como si vienes con ganas de probar el GRAN modo 'single player', una cosa es cierta... ¡Es el juego de anime y lucha por excelencia!

- **MÁS DE 40 HORAS DE MODO HISTORIA.** Un nuevo capítulo de la saga. Un completísimo modo historia lleno de nuevas opciones que no deja indiferente a nadie.
- **MÁS DE 30 PERSONAJES.** Nuevos efectos visuales en los combates.
- **MÁS DE 60 ESCENARIOS.** Nuevos locales y escenarios familiares, renderizados en 3D dibujados a mano y basados en el espíritu de los combates 2D.
- **NUEVOS MODOS.** Modo Speed Star y Modo Alliance.
- **NUEVOS EFECTOS DE LUCHA.** Más agresivos con más poder ofensivo.
- **STYLISH MODE.** Simplifica los controles y permite entrar en la pelea a otros jugadores.

PLATAFORMAS PS4 / PS3 | **GÉNERO** Lucha | **LANZAMIENTO** Ya disponible





Superdimension Neptune *vs.* SEGA Hard Girls

El argumento comienza en los misteriosos pasillos de una Antigua biblioteca, que mantiene la historia del mundo dentro de sus estantes. La leyenda cuenta que si se tratara de manipular los libros que guarda, el pasado podría ser reescrito por completo. IF se embarca en un viaje en el tiempo para descubrir la verdad. ¿Será capaz de trabajar en equipo con las chicas Sega Hard y las diosas para recuperar la historia perdida? ¿Podrán salvar el mundo?

- **UNA HISTORIA PARA LOS AMANTES DE SEGA.** Se introducen en el juego a Sega Hatsumi, Dream Cast, Sega Saturn, Game Gear, Mega Drive. Estas se suman a caras familiares como Neptune, IF, Nepgear, Plutia y Uzume.
- **IF ES CAPAZ DE MANIOBRAR** a través de los terrenos más traicioneros con diversas acciones como saltar, trepar y gatear; todo para alcanzar su objetivo. Incluso es capaz de destruir objetos para despejar el camino.
- **FEVER TIME.** Saltar para obtener la gema del arco iris y desatar la fiebre del tiempo. Con ella reducirás los turnos del enemigo durante la batalla, habilitaras transformaciones HDD e incrementarán un 10% las estadísticas para obtener ventaja.

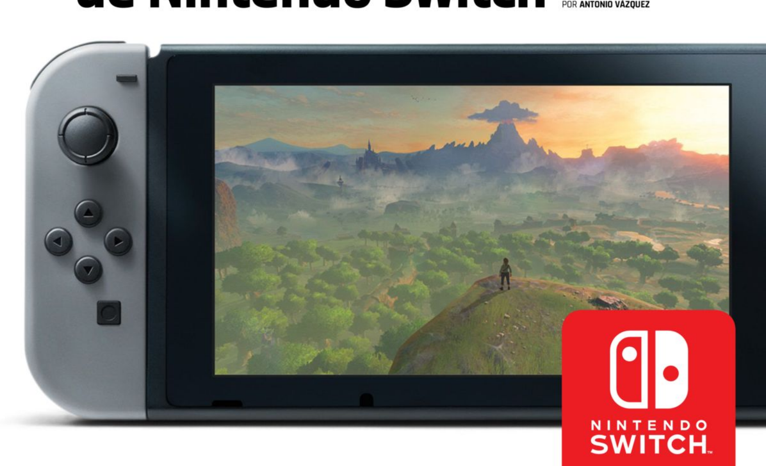
PLATAFORMA PS Vita | **GÉNERO** RPG | **LANZAMIENTO** Ya disponible

20 misterios sin resolver de Nintendo Switch

TODAS LAS PREGUNTAS SOBRE LA VIDEOCONSOLA QUE LLEGARÁ EN MARZO

Sabemos que después de ver el anuncio que presentó al mundo Nintendo Switch, tus expectativas sobre esta nueva consola probablemente se dispararon. Pero también somos conscientes de que las incertidumbres en torno a este revolucionario concepto superan, a día de hoy, lo que sabemos de él.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**



OBJETIVO: 2 MILLONES

Tatsumi Kimishima, el Director General de Nintendo, fija como objetivo vender dos millones de unidades de Nintendo Switch durante marzo de 2017.



▸ **Algunos de los juegos ya confirmados son el nuevo Zelda, Sonic, y quizás Super Mario, Splatoon y Skyrim.** Hay muchos desarrolladores implicados en el proyecto.

1 ¿Cómo funciona?

A grandes rasgos se trata de una videoconsola híbrida, que permite jugar en TV a través de la función de sobremesa, o pasar a un dispositivo portátil (tipo tablet) donde se puede continuar con la misma partida, controlando el dispositivo con unos versátiles mandos.

2 ¿Cuánto costará?

El precio siempre es un aspecto que influye directamente en el potencial comercial de una videoconsola. No hay datos oficiales, pero según ha filtrado Toys 'r Us, costará aproximadamente 250 euros.

3 ¿Qué potencia tendrá?

La web Eurogamer analizó las posibilidades del chip Nvidia Tegra que 'moverá' este dispositivo y llegó a la conclusión de que será más potente que los dispositivos de la anterior generación de la competencia (PS3 y Xbox 360), pero ligeramente menor que las consolas que hay hoy en el mercado. No es algo nuevo, Wii ya era mucho menos potente que sus competidoras y las pasó por encima en cuando a ventas.

4 ¿Qué juegos habrá disponibles?

De momento, sólo están totalmente confirmados Zelda: The Breath of the Wild, Just Dance 2017 y Project Sonic 2017, pero ya hemos visto algo de Super Mario, Skyrim, Splatoon o NBA 2K17. Square Enix también ha anunciado Dragon Quest 11.

5 ¿Hay 'third parties' implicadas?

La flor y nata del sector ya está desarrollando títulos para la nueva plataforma.

6 ¿Será retrocompatible?

No se podrá jugar a juegos de 3DS o Wii U en la nueva plataforma, según ha confirmado la compañía nipona a la web Polygon. Los cartuchos de Switch serán más grandes.

7 ¿La pantalla portátil será táctil?

La web Eurogamer confirmó que la pantalla sí será multitáctil (reconoce varias acciones a la vez), contando además con funcionalidad capacitiva (primera vez en un dispositivo de Nintendo) para detectar la presión del dedo.

8 ¿Qué tamaño y resolución ofrecerá la pantalla?

El tamaño ha sido confirmado; serán 6,2 pulgadas, con una resolución de 720 p. Es decir, que la pantalla tendría un diámetro idéntico al del mando de Wii U, pero a diferencia de éste, sí que contará con resolución HD. En todo caso, se queda muy lejos de alcanzar calidad 4K, algo que parecía muy complicado por el alto consumo de batería que acarrearía.

9 ¿Cuánta autonomía tendrá la batería de la pantalla portátil?

Se desconoce por completo este dato. La escasa autonomía supuso un grave problema para el mando portátil de Wii U. Sí se ha confirmado que la estación de carga de la unidad portátil es el de sobremesa.



10 ¿Cómo funciona el almacenamiento interno?

Gran pregunta, aunque sin respuesta aún. Sabemos que funcionará con cartuchos físicos de 16 GB, pero las tiendas online son imprescindibles hoy en día, por lo que el almacenamiento interno es obligatorio. Se rumorea que será compatible con tarjetas SD de hasta 128 GB de capacidad y que la unidad de sobremesa no tendrá memoria interna.

11 ¿Se podrá comprar la pantalla portátil independientemente?

En ningún caso existe esta posibilidad.

12 ¿Habrá disponibles apps para, por ejemplo, ver vídeo en 'streaming'?

La información de si se podrá usar aplicaciones como Netflix a través de la nueva consola no se ha proporcionado. Es algo que ocurre en los dispositivos de Nintendo desde Wii, así que existen grandes posibilidades de que se mantenga esta opción.

13 ¿Será 'region free'?

Una vieja demanda de los jugadores de todo el mundo es la eliminación de las restricciones territoriales. No hay información al respecto de esta posibilidad, pero sí un intenso rumor de que sus juegos se podrán jugar sin barreras en cualquier parte del mundo.

14 ¿Podremos usar la unidad portátil como segunda pantalla cuando jugamos?

Nintendo ha dejado muy claro que estamos ante una "experiencia de pantalla única". Lo que significa que podremos jugar en pantalla de TV con la 'tablet' encajada en su ▸



EL SISTEMA OPERATIVO

Otra gran duda es el sistema operativo que empleará este dispositivo. Hasta ahora, Nintendo ha desarrollado los SO de sus consolas. Pero por costes y facilidad en el desarrollo, hay rumores que empleará una variación de Android.

LA HEREDERA DE...

Nintendo tiene muy claro que Switch viene a reemplazar el fallido proyecto que ha sido Wii U, y no su exitosa DS (en sus sucesivas versiones). En realidad, al ofrecer la posibilidad de juego en casa o de forma portátil, esta nueva plataforma es una amenaza para sus dos 'hermanas mayores'.

▲ Encajar y desencajar los mandos 'Joy Con' en el soporte para jugar o en la pantalla es lo que transforma a Switch en la consola más versátil jamás ideada.

'estación dock', y que cuando la saquemos, nuestra partida se traslada a la pantalla portátil.

15 ¿Qué accesorios habrá disponibles?

De momento sólo hemos visto un mando 'tipo Pro', los mandos 'Joy Con' para acoplarlos a la pantalla o a una base, o separarlos para que los puedan usar dos jugadores, además de un acople para usar la pantalla en el coche. Llegarán muchos más.

16 ¿Será compatible con las exitosas figuras Amiibo?

El gigante nipón ha confirmado la compatibilidad de los queridísimos Amiibos. ¡Gran noticia!

17 ¿Habrá mandos de movimiento?

Es un extremo sin confirmar, pero en el anuncio no hay ningún indicio que muestre continuismo con respecto a lo que ha ocurrido con Wii o Wii U.

18 ¿Está dirigida al público infantil?

En el tráiler de lanzamiento sólo salían adultos. Además, los juegos mostrados en el anuncio no son precisamente para niños. La intención es captar al público más amplio posible.

19 ¿Cuál es la fecha de lanzamiento exacto?

Sabemos que será en marzo del año que viene, pero aún no conocemos el día exacto. Los rumores apuntan, no obstante, al día 4 de ese mes.

20 ¿Cuándo conoceremos más datos?

Hasta el próximo 13 de enero no dispondremos de datos como las especificaciones técnicas o respuestas a la mayoría de las cuestiones anteriores. ■



▲ La estación 'dock' sirve simplemente para transformar y enviar la señal del módulo portátil a través del HDMI hasta la pantalla o TV.

LOS PUNTOS FUERTES DE SWITCH

- Posibilidad de juego de sobremesa o portátil.
- Multijugador local.
- Versatilidad en cuanto a mandos.
- Franquicias históricas.
- Capacidad de usarse en avión, coche...


DEPONIA
¡¡LA GRAN AVENTURA DE DAEDALIC POR FIN
PARA PLAYSTATION 4!!
PS4
DEPONIA
12
Meridiem games
PS4
DAEDALIC
ENTERTAINMENT
Todas las imágenes, logos y nombres pertenecen a sus respectivos dueños, todos los derechos reservados.



EL HALF-LIFE 3 DE PLAYSTATION

The Last Guardian se dejó ver por primera vez en un E3. Fue en 2009. El juego no tardó en ganarse el favor del público hasta que desapareció del radar con el paso de los años. Sony nunca confirmó ni desmintió nada, pero la ausencia de noticias hizo temer lo peor. Fueron seis largos años hasta que los fans tuvieron la confirmación. Fue en otro E3, el de 2015, cuando la firma japonesa abrió la cita con el esperado regreso del juego, esta vez para PS4.

GÉNERO AVENTURAS | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** NO | **PLATAFORMAS** PS4
DESARROLLADORA TEAM ICO | **EDITORA** PLAYSTATION
PEGI: 12 | **PRECIO**: 64, 95 €

Se acabó la espera

The Last Guardian

LA OBRA ES DE TEAM ICO, EL ÚLTIMO ARTESANO NIPÓN

Hace años, Hideo Kojima lamentaba la cada vez mayor ausencia de peso del videojuego japonés en el entorno internacional. Una ola de creadores nipones (Kamiya, Suda 51) pretende demostrar que Japón todavía tiene fuelle. Fumito Ueda, a su manera, forma parte de este círculo. Un círculo del que es el último artesano.



POR **JAUME ESTEVE**

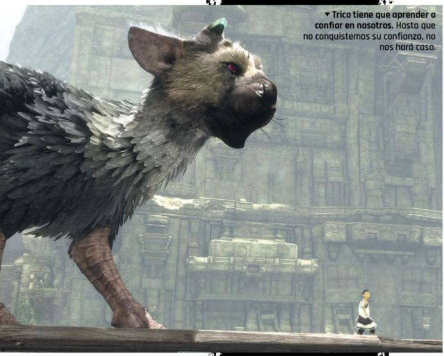
Los juegos del Team ICO no son, precisamente, una orgía de sangre o un espectáculo surrealista de brujas con trajes hechos de pelo o animadoras con motosierras. No hablamos de títulos donde la acción sea el eje central sobre el que gira la trama. Al revés, tanto Ico como Shadow of the Colossus comparten unos códigos que lo acercan más al cine de autor que a la gran producción. Un camino que parece seguir The Last Guardian, según el material visto hasta la fecha y los 'hands on' en los que se han podido probar distintas versiones del título. Es como si de una película de personajes se tratara.

Shuhei Yoshida, responsable de estudios de Sony a nivel internacional, también tiene clara ésta faceta del estudio que dirige Ueda: "Sus juegos son especiales porque se aprecia que se diseñaron siguiendo la visión de un autor de principio a fin, sin dejarse influir en exceso por las tendencias de los géneros o estilos imperantes del momento".

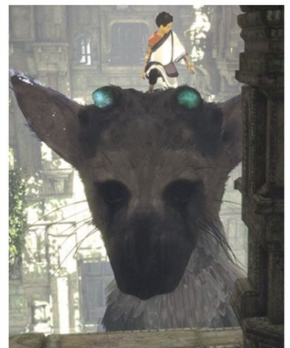
Un retraso casi mortal

Todo son palabras de agradecimiento y elogios a escasos días de que The Last Guardian aterrice en las consolas de millones de jugadores en todo el planeta, pero el camino seguido por el Team ICO no ha sido, precisamente, de rosas. Hasta grabar el máster que ponía fin a años de trabajo, han sido muchos los baches que el juego ha sorteado por el camino. No en vano, se dio por hecha la defunción del título durante un buen periodo de tiempo, entre aquel primer anuncio en el E3 de 2009 y la confirmación de que seguía vivo, en la misma cita de 2015.

¿Qué pasó por el camino para que un estudio tan venerado por ICO y Shadow of the Colossus estuviera a punto de convertirse en una lacra para Sony? Algo tan sencillo como un cambio de generación de consolas que pilló a Ueda y su equipo con el pie cambiado. Lo reconocía Yoshida durante el E3 de 2015, en declaraciones recogidas por Kotaku, y en las que explicaba ▸



▼ **Trico tiene que aprender a confiar en nosotros.** Hasta que no conquistemos su confianza, no nos hará caso.



que el juego no estaba haciendo los progresos necesarios para salir a la venta. Dos años después del primer anuncio, en 2011, el título tenía serios problemas para mantener una tasa estable de refresco y no había implementado algunas de las mecánicas que llegarán ahora a las tiendas. En otras palabras, aquel primer tráiler era un anuncio muy bonito… y poco más.

Dos obras legendarias

Aquel silencio durante seis años había sentado como un mazazo a los seguidores que el estudio había cosechado a lo largo de los años con un catálogo tan exiguo como el que formaban Ico y Shadow of the Colossus. El primero, publicado a finales de 2001, ni siquiera fue un éxito comercial, sino que se ganó una categoría de obra de culto con el paso de los años y, especialmente, con la salida de Shadow of the Colossus. Basta con avanzar durante los primeros compases de Ico y presenciar el encuentro entre el niño protagonista y Yorda para entender qué hace especial a un juego basado en el vínculo afectivo entre dos infantes, cogidos de la mano, que se las tienen que ingeniar para escapar de un castillo repleto de amenazas. Ese vínculo entre el protagonista y un personaje secundario es una constante en los juegos del Team ICO. Así sucedía en Shadow of the Colossus, título en que el protagonista, Wander, trata de resucitar a una chica, Mono. Para ello, deberá acabar con todos los colosos que pueblan el mapa siempre a lomos de Agro, su inseparable corcel.

Ueda, un tipo esquivo en las poquísimas entrevistas que concede, ha explicado en alguna ocasión que esos vínculos no son, para nada, uno de los temas de sus juegos: "Sólo quiero que la gente juegue a mis títulos y que, al final, saque sus propias conclusiones acerca de lo que quiere decir. No me gusta forzar ninguna temática. Para dar forma a los protagonistas necesitas ayuda del entorno, y es ahí donde entran los personajes no jugables en nuestras obras. Ese secundario es el que ayuda a moldear al héroe", explicaba a The Guardian unas semanas atrás.

▲ **La original mecánica del juego y sus artísticos gráficos los convierten en un título especial.** La expectación es mayúscula.

LA RELACIÓN ENTRE TRICO Y EL NIÑO ES LA BASE ARGUMENTAL DE ESTA OBRA



PERSONALIDAD ESQUIVA

Fumito Ueda es uno de esos creadores que prefiere envolverse en un halo de misterio. Apenas concede entrevistas y, cuando lo hace, sus respuestas acostumbran a irse por la tangente. "En la vida, hay cosas que combinan bien y otras que no. Y eso es lo que ha pasado en los últimos años", respondía cuando le preguntaban acerca de los motivos que llevaron a abandonar Sony en 2011.



▼ **Hace siete años que se empezaron a tener noticias de TLG.** Ahora al fin se puede disfrutar de esta aventura.

DAVID CAGE LE ADORA

El responsable de Quantic Dream ha dejado patente, en más de una ocasión, que admira el trabajo de Ueda y del Team ICO: "Me encanta su trabajo. Hay cierto sentido de la poesía en su obra, tiene una habilidad para contar historias sencillas pero poderosas". Hace pocas semanas, en el blog de PlayStation, Cage también destacaba la habilidad del estudio para plasmar "la experiencia de bellos ritos de paso" en sus juegos.



▲ **Tanto ICO, como Shadow of the Colossus son dos juegos de culto.** ¿Estará a su altura el esperado 'The Last Guardian'?.

Mezcla de lo ya mostrado

Resulta curioso comprobar, al echar la vista atrás, que The Last Guardian mezcla elementos tanto de Ico, como de Shadow of the Colossus en su propuesta. Del primero rescata el objetivo final del juego, escapar de un espacio hostil para su protagonista, mientras que del segundo toma prestada la monumental escala de su 'actor secundario' y principal reclamo, Trico, esa adorable mezcla entre perro y pájaro que bien podría estar inspirado en una historia de la mitología griega.

Pero si algo destaca de lo bien que han envejecido los juegos del Team Ico son algunas noticias aparecidas a su alrededor. Eurogamer publicaba, a finales de 2015, una historia sobre Shadow of the Colossus que resaltaba el culto a un juego publicado una década atrás. El título todavía tiene enganchados a un puñado de jugadores en busca del secreto definitivo escondido, supuestamente, tras una puerta imposible de abrir en Ascadia, la tierra del decimoprimer coloso.

Ese nivel de devoción es una muestra del culto que despiertan los pocos juegos lanzados hasta ahora por el Team ICO. Pocos títulos aguantarían el paso del tiempo, y de las expectativas, sin que los jugadores se dieran por vencidos o se desesperaran. No fue el caso de The Last Guardian, que siempre mantuvo viva la llama de la esperanza mientras Sony no anunciara la cancelación definitiva del proyecto. Al juego sólo le queda lo más difícil: estar a la altura de las expectativas generadas. ■

SE BUSCA LA EDICIÓN COLECCIONISTA

Si eres de los afortunados que ha logrado reservar una, aférrate a ella como a un tesoro: está agotada en todos los puntos de venta. ¿Qué la hace especial? Además de la habitual caja metálica, The Last Guardian contiene un libro con el arte del juego así como una estatua de Trico junto al niño protagonista. ¿Su precio? 129 euros.





EL LEGENDARIO SIMULADOR DE CARRERAS VUELVE CON GT SPORT

Gran Turismo: la nueva generación

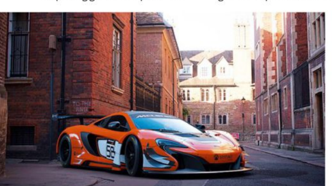
Hace tres años que Polyphony no lanza una secuela del mítico Gran Turismo. Pero sus seguidores pueden estar tranquilos. GT Sport verá la luz en el primer semestre de 2017, prometiendo recuperar el pulso perdido con respecto a otros simuladores de conducción. El rey ha vuelto; larga vida al rey.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

No hay tantos títulos capaces de vender consolas, ejercer de referencias y suponer un verdadero acontecimiento entre la comunidad de jugadores cada vez que estrenan un nuevo capítulo. Indudablemente, uno de ellos es Gran Turismo. La nueva versión, primera para videoconsolas de última generación, será uno de los hitos de 2017, aunque en realidad estaba planificado de cara al otoño de este año. El anunciado retraso y la consecuente cancelación de las reservas (ya activas de nuevo) no ha hecho sino aumentar la ya de por sí gigantesca expectación que entre la amplia comunidad de aficionados a Gran Turismo había despertado GT Sport. Una primera lectura del proyecto deja claras sus intenciones desde el mismo título. El fenómeno GT merece una competición de e-sports a su medida, y esta obra (además de la popularidad de la marca) garantiza que así será dentro de unos meses. Cuesta muy poco anticipar que miles de jugadores de todo el planeta van a participar en torneos de una exigencia muy alta. El éxito está prácticamente garantizado, poniendo a Gran Turismo en el escaparate de los grandes deportes virtuales.

Un nuevo asalto al trono

Fue a finales de 1997 cuando Gran Turismo apareció en la PlayStation original para convertirse en el juego más vendido de la historia de esta consola, y cimentar su leyenda en una simulación muy cuidada, con físicas recreadas al milímetro, el reto que suponía conseguir las diferentes licencias de conducción, además de su amplio catálogo de coches. Claro que había errores, como el hecho de que los vehículos no sufrieran daños (en muchos casos, los acuerdos con las marcas impedían mostrar sus modelos con desperfectos) o la posibilidad de usar los guardarraíles ▸









ESTABILIDAD ATMOSFÉRICA

Una de las primeras polémicas de Gran Turismo Sport llegó cuando se anunció que el título no contará con una climatología dinámica, así como el ciclo entre día y noche. Antes de cada carrera existirá la posibilidad de escoger el tiempo y la hora en que se compite, pero no existirá una evolución, algo que sí ocurría en sus predecesores.



MÁS ALLÁ DEL ONLINE

CARRERAS OFFLINE
Puedes crear tu propio garaje de vehículos y usarlos tanto en el modo campaña como en desafíos online como carrera individual, contrarreloj, derrape y multijugador local con pantalla partida.

CENTRAL DE LA MARCA
Se facilita el descubrimiento de los coches gracias a la perspectiva de pasado, presente y futuro que muestran los propios fabricantes.

PERSONALIZACIÓN LIBRE
Gracias a un completísimo editor, cada vehículo se puede personalizar con marcas, logos o diferentes combinaciones de colores.

MONTAJES DE FOTOS
Se ofrecen impresionantes fotos reales de diferentes puntos del planeta en los que se pueden ubicar tus coches para crear llamativos montajes que podrás compartir en redes sociales.

GT SPORT LIVE
Se puede disfrutar de retransmisiones en directo de las principales pruebas del modo Sport durante los fines de semana, cuando se enfrentan los mejores del mundo.



▲ **Los campeonatos de marcas y naciones dividen la competición online.** Los fines de semana se enfrentan los mejores.

como apoyo que no penalizaba en cuando a velocidad o tiempo. Pero, en todo caso, la calidad del título creado por Polyphony hizo que una gran comunidad de amantes de los juegos de motor lo abrazara y aupara a una posición de privilegio. Nació una leyenda. Y, como consecuencia lógica, también apareció una competencia que, mirando de reojo a lo que había logrado GT, se puso a trabajar para destronarlo como gran videojuego de simulación automovilística. Títulos como Forza Motorsport (exclusivo para Xbox), Project CARS o DriveClub dieron el pistoletazo de salida a una frenética carrera en la que cada uno de ellos ofrecía más modelos de coches, más circuitos para jugar, más modos de juego, detalles más cuidados a nivel visual y sonoro, además de una experiencia de conducción que se acercaba cada vez más a la realidad. No es que los responsables de Gran Turismo se durmieran en los laureles, sólo que la competencia fue tan feroz, que tanto la crítica como los jugadores dejaron de considerarlo en diferentes momentos como el mejor juego de conducción disponible. Ahora ha llegado el momento en que la saga quiere recuperar la corona y el cetro que con tanto orgullo portó durante tanto tiempo, coincidiendo con su 20º aniversario.

HABRÁ 140 COCHES Y 19 CIRCUITOS DISPONIBLES DE SALIDA

Menos es más

De cara a este GT Sport, Polyphony ha decidido dar por concluida la pelea con sus grandes competidores y encontrar su propia forma de hacer las cosas, su 'discurso'. Así, de los más de 1.200 coches (entre modelos Premium y stantard) y 100 circuitos que ofrecía Gran Turismo 6, el último título lanzado hasta la fecha, se pasa a 140 y 19, respectivamente. Como nota curiosa, el número de vehículos disponibles será exactamente el mismo que se ofreció en el Gran Turismo original. Se acabaron las interminables versiones de los mismos bólidos con ligerísimas variaciones. Se ha preferido la calidad a la cantidad, aunque no hay que descartar nunca que en plena era de los DLC's, se vaya ampliando el parque automovilístico. En cuanto a modos de juego, habrá que distinguir entre tres;



LA SAGA PRINCIPAL

LA GRAN FRANQUICIA DE PS

Ninguna franquicia exclusiva de PlayStation ha vendido tanto como la saga Gran Turismo. En total, a lo largo de casi 20 años se han despachado más de 76,5 millones de unidades de las diferentes versiones aparecidas en PlayStation, PS2, PS3 y PSP. Ahora, cuando la saga se actualiza para introducirse en la presente generación de videoconsolas, en Sony esperan que el reinado continúe.

GRAN TURISMO 1997



PLATAFORMA PlayStation
COCHES 140
CIRCUITOS 11
VENTAS 10.850.000

GRAN TURISMO 2 1999



PLATAFORMA PlayStation
COCHES 650
CIRCUITOS 27
VENTAS 9.370.000

el de trayectoria, el arcade y el sports, siendo los dos últimos en sus vertientes multijugador los que han adquirido casi todo el peso. Claro que se podrá seguir jugando sin conexión hasta completar los diferentes desafíos (un total de 117) que componen la carrera, pero no será lo más atractivo de esta obra. De hecho, se ha desprovisto de elementos este modo, hasta el punto de que podría ser tomado casi como un entrenamiento para que los jugadores adquieran destreza de cara a alcanzar un mejor rendimiento cuando se atrevan a adentrarse en la jungla del online.

Tú contra el mundo

Lo verdaderamente interesante de GT Sport llegará cuando busquemos carreras y torneos para enfrentarnos a rivales conectados en cualquier otra parte del planeta. Además, algunos de estos eventos permitirán a los jugadores obtener una licencia oficial de la FIA, un carnet que les convalida ciertos trámites para conseguir uno de conductor deportivo. Eso sí, España no está entre los territorios donde se puede optar a este reconocimiento (¡Maldición!). La competición se dividirá en procedencia geográfica mediante la Copa de Naciones o marca del coche escogido a través de la Copa de fabricantes. Las diferentes cribas acabarán desembocando en las ya clásicas finales mundiales. En cuanto a las características técnicas, se ha confirmado que el motor para las físicas repite con respecto a Gran Turismo 6, un título aclamado por la crítica, pero que supuso el suelo en cuanto a ventas de los juegos que conforman la saga principal. La intención de Polyphony Digital es exprimir al máximo la potencia del procesador de PS4, y es precisamente esta exigencia técnica la que ha tenido al juego aún en fase de desarrollo más allá de lo que se esperaba. Además de su decidido enfoque por convertir la franquicia en un e-sport de referencia, es probable que la otra gran novedad que ofrece Gran Turismo Sport es su compatibilidad plena con el sistema PSVR. La experiencia jugable es "muy buena y natural", en palabras del creador de la saga GT; Kazunori Yamauchi. Ya queda muy poco para que la nueva entrega de Gran Turismo vuelva, disparando la fiebre por el motor. Templa nervios y prepárate para entrenar antes de poder agarrar fuerte el volante y esperar al semáforo en verde para acelerar a fondo.



▲ **El modo carrera sigue siendo amplio (117 eventos).** Aún así, es el online el que tiene casi todo el peso en GT Sport.

JUGADO POR GAMER

Sony permitió jugar a periodistas y a aficionados (estos últimos tras aguardar una cola considerable) a una versión no definitiva de GT Sport en BGW, y las sensaciones que unos y otros disfrutaron indican que la saga ha recuperado, de golpe, la salud perdida en años precedentes.



▲ **El realismo vuelve a ser acentuado.** El título puede ser disfrutado también por aficionados más 'casuales'.

GRAN TURISMO 3: A-SPEC
2001



PLATAFORMA PlayStation 2
COCHES 181
CIRCUITOS 34
VENTAS 14.890.000

GRAN TURISMO 4
2004



PLATAFORMA PlayStaton 2
COCHES 722
CIRCUITOS 51
VENTAS 11.760.000

GRAN TURISMO 5
2010



PLATAFORMA PlayStation 3
COCHES 1.086
CIRCUITOS 73
VENTAS 11.950000

GRAN TURISMO 6
2013



PLATAFORMA PlayStation 3
COCHES 1.226
CIRCUITOS 100
VENTAS 5.010.000

GRAN TURISMO SPORT
2017



PLATAFORMA PlayStation 4
COCHES 140
CIRCUITOS 19
VENTAS ?

Los Luigis de los videojuegos

REPASAMOS LOS 7 SECUNDARIOS MÁS MEMORABLES

Sí, los protagonistas son personajes importantísimos en toda historia. Es obvio. Pero los secundarios no lo son menos. Su presencia, a veces, pasa desapercibida, pero en algunas ocasiones su papel se convierte en algo para el recuerdo, a la altura del personaje principal.

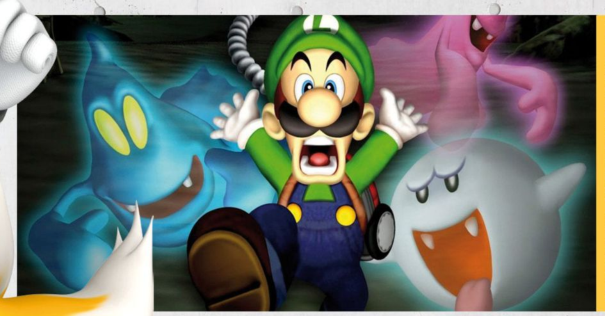
Luigi
Saga Super Mario

No podíamos sino abrir este reportaje con el personaje secundario más famoso de la industria de los videojuegos. Luigi. El hermano de Mario ha tenido la suerte de ser protagonista de sus propios juegos, Luigi's Mansion, pero es difícil para él salir de la sombra de su 'Bro'. Su nacimiento no pudo ser menos impersonal: mientras Mario era el protagonista indiscutible de sus juegos, su presencia no era otra que proporcionar un personaje con el que un segundo jugador pudiera también disfrutar del título. De hecho, en los primeros momentos su aspecto no se diferenciaba de Mario, únicamente cambiaba el color rojo por el verde (algo determinado por las limitaciones de software de la época). Más adelante, Luigi comenzó a tener personalidad propia, distinguiéndose de Mario en ser más alto y delgado, y en su habilidad para saltar más, que se vio por primera vez en Super Mario Bros. 2.



Tails
Saga Sonic

Miles 'Tails' Prower apareció por primera vez en la segunda parte de Sonic The Hedgehog en 1992. Capaz de volar gracias a sus dos colas, de correr a mucha velocidad (no tan rápido como el erizo azul), de construir máquinas y de nadar, es un amigo y aliado de Sonic. Su nombre original pretendía ser homófono a la expresión inglesa 'miles per hour', con la que se mide la velocidad. A lo largo de los años, ha estado presente como principal compañero de fatigas de Sonic tanto en numerosos videojuegos, como en los cómics y series de televisión protagonizadas por el personaje que creó Yasushi Yamaguchi. También fue el héroe en sus propias obras, como Tails' Skypatrol o Tails' Adventure.



LOS 'SPINOFFS'

El universo Mario ha sido tan prolífico en títulos, que muchos de sus personajes han protagonizado sus propios juegos. Yoshi, Wario, la princesa Peach, Toad y, por supuesto, Luigi, han sido algunos de los 'actores' de reparto que también han sido 'reyes por un día'. En realidad, el propio Super Mario Bros. se puede considerar un 'spinoff' de Donkey Kong, el juego en el que controlamos por primera vez al fontanero, que aún se llamaba simplemente 'jumpman'.



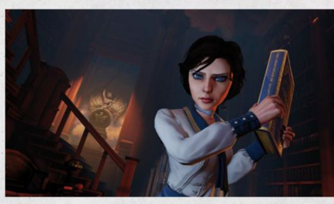
Claptrap
Saga Borderlands

Estos pequeños robots son una constante en el universo de Borderlands y uno de sus mejores elementos. La saga, cuyo tono desenfadado es innegable, encarna sus mejores cualidades cómicas en los Claptraps, cuyo nombre original es CL4P-TP. No es un compañero de esos inseparables, pero aparece para proporcionarte misiones y, sobre todo, realizar comentarios capaces de sacarnos una sonrisa. La personalidad de estos pequeños robots, utilizados en ocasiones como blancos por los badindos, es ingenua, algo cobarde, bastante obsesiva y con una ética dudosa. Este cúmulo de actitudes, junto a sus arrebatos de entusiasmo, lo convierten en un secundario memorable.

Elizabeth
BioShock Infinite

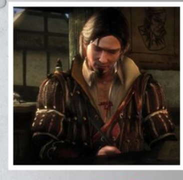
Aunque el protagonista de BioShock Infinite es Booker DeWitt, es indiscutible el papel fundamental que juega Elizabeth en los acontecimientos del juego. Su misterioso poder para abrir desgarros a otras realidades, y su carácter alegre e ingenuo abren un camino hacia el jugador, que termina desarrollando un sentimiento protector hacia ella. La evolución que vive, a raíz de lo que ocurre en la historia de BioShock Infinite, la convierte en una mujer poderosa y dueña de su destino, con un papel mucho más importante de lo que pudiera parecer en un principio. Algo bueno que tiene Elizabeth, como personaje que nos acompaña a lo largo de la aventura, es que no convierte todo el juego en una misión de escolta. No necesita ser protegida, ni dirigida, es más, nos ayuda en determinadas ocasiones, nos proporciona munición e incluso dinero que encuentra en los escenarios.





EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE

Hay ocasiones en las que las mascotas también asumen un papel muy importante en un determinado videojuego. Ocurrió con Rush, el perro robótico de MegaMan, capaz de transformarse en avión, submarino, lancha o nave espacial si su dueño lo necesitaba. También Yoshi, el dinosaurio que montaban Mario o Luigi en Super Mario World y que luego pudo desarrollar su propia personalidad como secundario o con sus propios juegos dedicados. Los caballos también desarrollan papeles de gran importancia en algunos juegos, destacando a Zelda y su fiel corcel Epona o Agro en Shadow of the Colossus.



Dandelion (Jaskier)

Saga The Witcher

El mejor amigo de Geralt de Rivia es un poeta y trovador que acompaña a todas partes al brujo, aconsejándole en muchos momentos de sus aventuras y dejando testigo a través de sus canciones y versos de las gestas de Geralt. Es mujeriego incansable al que ayuda su belleza natural, que hace que le suelan confundir con un elfo. En el primer juego de la saga, su presencia fue más bien testimonial (a diferencia de lo que ocurre en la obra literaria que la inspira), pero en el segundo y el tercer capítulo, su participación se torna esencial a nivel argumental.



Victor Sullivan

Saga Uncharted

Amigo y protector de Nathan Drake, nos acompaña en Uncharted desde el primer momento. Unos cuantos años mayor que el protagonista, se conocieron en Río de Janeiro cuando un adolescente Nate intentó robarle y, desde entonces, han permanecido unidos en todas las búsquedas de tesoros. El papel de Sully es a la vez el de padre y amigo, la parte sensata del dúo de ladrones, pero también un gran aventurero. Su presencia en los juegos de Uncharted no es total, pero suele ser un compañero habitual. Sus comentarios y su cercana relación con el protagonista consiguen que, en los momentos en lo que no está con nosotros, se le eche de menos.



DEVORADOS POR EL REPARTO

A lo largo de la historia de los videojuegos también ha habido algunos casos de personajes con un protagonismo marginal en sus inicios, que finalmente se han hecho más famosos que la estrella a la que acompañaban o se enfrentaban. Un buen ejemplo son los Rabbids y Rayman. Los alocados conejos han dejado al humanoide de los brazos y las piernas invisibles en la cuneta para convertirse en grandes figuras.

Garrus Vakarian

Trilogía Mass Effect

Este Turiano tiene el privilegio de ser el único compañero del Comandante Shepard presente casi desde el primer momento de cada juego de Mass Effect (Tali también, pero en la segunda y tercera parte, se incorpora ya avanzada la trama). Garrus une su camino con Shepard para pararle los pies a Saren, motivado por un fuerte sentido del deber para con su especie. La relación que tienen al principio, en la que ambos van encontrando puntos en común, se desarrolla enormemente en Mass Effect 2. Es a partir de este juego cuando el papel de Garrus pasa de ser un simple miembro del pelotón que llevar a las misiones, a convertirse en uno de los grandes apoyos del comandante. Su amistad es tal, que si el jugador está jugando con La comandante, podrán iniciar una relación sentimental. Independientemente de esto, en Mass Effect 3, Garrus ayuda a Shepard a mantener la compostura en los peores momentos y a seguir la lucha. Su personalidad, desarrollo, incluso su voz, han hecho que se gane un hueco en el corazón de los jugadores.

Guía para escoger arma en BATTLEFIELD 1™

LAS MEJORES DE CADA CATEGORÍA

Elegir bien el armamento a emplear cuando nos preparamos para la guerra es esencial en Battlefield 1. A continuación, seleccionamos lo mejor de lo mejor entre las distintas opciones de armas principales disponibles de inicio (nivel 0), dividiéndolas según la clase de soldado que hayamos escogido.

Médico

Selbstlader M1916



DESBLOQUEO
Nivel 0 /
200 bonos de guerra
MUNICIÓN 26/78
RATIO DE DISPARO
225 por minuto
DAÑO 54
PRECISIÓN 56
CADERA 27
CONTROL 36
TIPO
Rifle semiautomático

Tiene dos variantes, una para francotiradores y otra de artillería pura (equipada con bayoneta), siendo la primera de ella la más interesante. Es un arma que proporciona hasta 26 disparos sin necesidad de recargar, lo que permite abatir a tres o cuatro enemigos en muy poco tiempo. Es un rifle equilibrado, sin un alcance espectacular, o una especial capacidad de daño, pero muy efectivo y fácil de llegar a dominar.

La alternativa

Mondragón (nivel 1). Si te sientes más cómodo en la larga distancia, este rifle ofrece mejor control para enemigos que están lejos, con un cargador más pequeño (10 balas).



Asalto

M97 Trench Backbored



DESBLOQUEO
Nivel 0 /
200 bonos de guerra
MUNICIÓN: 5/35
RATIO DE DISPARO
138 por minuto
DAÑO 62
PRECISIÓN 20
CADERA 100
CONTROL 35
TIPO
Escopeta

Con esta escopeta, el daño masivo a las tropas enemigas está garantizado. Su gran problema suele radicar en el control, siendo la M97 la segunda mejor de la categoría en este aspecto. Magnífica para el disparo desde la cadera, en la auténtica Primera Guerra Mundial se mostró como un arma tan efectiva que el Imperio Alemán llegó a denunciar su uso por parte del ejército estadounidense.

La alternativa

Automatico M1918 Trench (nivel 1). Capaz de infligir mucho daño en poco tiempo, es ideal para el combate en la media distancia, aunque el cargador se vacía rápido.



Apoyo

M1909 Benet-Mercie

DESBLOQUEO
Nivel 0 /
200 bonos de guerra
MUNICIÓN 30/120
RATIO DE DISPARO
450 por minuto
DAÑO 27
PRECISIÓN 43
CADERA 32
CONTROL 58
TIPO
Ametralladora de mano

Estamos ante una ametralladora muy versátil, con un alcance considerable, y muy buena en el fuego por sorpresa. Se maneja considerablemente mejor que el arma que viene por defecto en la clase asalto, por lo que es conveniente que te hagas con ella desde el primer momento. Con respecto a otras de la categoría es algo más lenta, pero se compensa con su daño en la distancia y su mejor control.

La alternativa

Lewis Gun (nivel 0). Tiene mucha capacidad en su cargador, aunque por el contrario no garantiza un daño especialmente elevado. Genial para acabar con la infantería.

Explorador

Russian 1895

DESBLOQUEO
Nivel 0 /
200 bonos de guerra
MUNICIÓN 5/30
RATIO DE DISPARO
56 por minuto
DAÑO 100
PRECISIÓN 100
CADERA 20
CONTROL 50
TIPO
Rifle de francotirador

Perfecto para hacer estragos desde lo alto de una colina, este rifle de francotirador tiene una ventaja esencial con respecto a la mayoría de sus competidores; el escaso tiempo entre disparos. Aunque no tiene un rango de alcance especialmente largo, tiene la ventaja de que cuando se falla sólo pasan unos segundos para poder volver a intentarlo. Tiene una mira telescópica con mucho alcance.

La alternativa

Gewehr 98 (nivel 3). Es increíblemente precisa, y tiene la capacidad de alcanzar a enemigos que están situados a muchísima distancia y acabar con ellos de un solo balazo.

Juegos que pudieron reinar

OBRAS DE LA ANTERIOR GENERACIÓN QUE PASARON DESAPERCIBIDAS (Y NO DEBERÍAN)

Nadie se acuerda del mediocre. Pasa el tiempo y en la memoria quedan los grandes éxitos, y, si acaso, algún otro título que nos llegase a nosotros pero a poca más gente. Los pocos que tienen suerte acaban convirtiéndose en videojuegos de culto, como Alpha Protocol o Vampire: The Masquerade - Bloodlines; pero lo habitual es que pasen al cementerio de los recuerdos.

POR **JAVIER ALEMÁN**

La industria del videojuego, al igual que las demás, tiene poca piedad con el alumno que aprueba solamente con un bien o un notable. Notas por las que muchas veces habríamos matado, pero que aquí no valen nada. O triple A, o indie. Todo lo demás, ahora mismo, es ir a la quiebra y a que sólo te recuerden tres personas.

Y, sin embargo, hay muchos videojuegos que tienen algo que decir, aunque se quedaran a medias. Que pueden dar una experiencia más que interesante, aún con sus fallos y equivocaciones. La generación anterior de consolas estuvo plagada de ellos, probablemente por el auge de los mercados digitales que también ayudaron a popularizar los videojuegos independientes.

Así que, ¿por qué no hacer un repaso a esos videojuegos que pudieron reinar, pero quedaron a las puertas? Ahí va una lista que no es exhaustiva pero sí personal, que incluye algunos títulos muy interesantes de los que, al menos, aprender algo.

VENETICA

(PS3, Xbox 360)

Antes de trabajar en Lords of the Fallen, el estudio alemán Deck 13 desarrolló Venetica. Un 'action-RPG' algo irregular en el que encarnábamos a la hija de la Muerte en un mundo que entremezclaba fantasía y la Venecia del siglo XVI.

Lo cierto es que Venetica tenía un apartado artístico más que interesante, un diseño trabajado y muy vertical de Venecia y un mundo muy colorido, pero entre que tardábamos en llegar a la ciudad, un pueblo inicial feo y un motor (OGRE) que llegaba justito, el jugador no visitaba sus partes más bonitas hasta pasadas unas buenas horas. Venetica tenía mucho que aportar para el que tuviera paciencia con los 'bugs' y ese inicio: una historia interesante, una protagonista femenina fuerte y un sistema de combate divertido, con bastantes posibilidades y habilidades para comprar. Todo lo que se le puede pedir a un 'action-RPG', con el añadido de distintas elecciones y facciones para hacerlo rejugable.

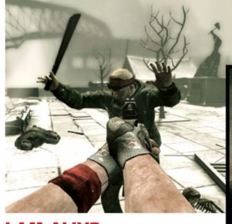




HYDROPHOBIA

(PS3, Xbox 360)

Hydrophobia tuvo una acogida gélida de salida, pero sus desarrolladores, en vez de enrocarse y pasar del tema, atendieron a prensa y fans e hicieron dos cosas: sacar una inmensa actualización gratuita que corregía errores y añadía material, y bajarlo de precio. Esas nuevas versiones, Hydrophobia Pure (360) y luego Prophecy (PS3 y Steam) sí que fueron más que dignas. El motor de Hydrophobia fue creado para mostrar un comportamiento realista del agua, y vaya si lo consiguieron. Manejando a una ingeniera en medio de un enorme barco que albergaba los restos de la humanidad en una Tierra distópica e inundada, la usábamos en todo tipo de puzles ambientales y para acabar con nuestros enemigos, haciendo que se colara en las estancias, que condujera la electricidad... A eso se le añade una herramienta muy bien traída para los puzles: el MAVi, una suerte de iPad futurista. Pudo haber tenido mucho recorrido, a pesar de su final abrupto y de hacerse algo repetitivo, pero la recepción inicial lo condenó. Aún así sigue siendo un ejemplo de diseño ambiental y contando con un mundo interesante, que daría para mucho más.





I AM ALIVE

(PS3, Xbox 360)

I Am Alive fue víctima de dos cosas: el manoseo entre estudios (fue abandonado por su primera desarrolladora, Darkworks, para acabar siendo desarrollado por Ubisoft Shangai) y la limitación de tamaño para videojuegos descargables en XBLA, 2 gigas. Tanto cambio de dirección no podía salir bien... y sin embargo, supo sobreponerse a eso. Centrado en una ciudad invadida, carcomida por un polvo tóxico, no era ninguna maravilla visual, pero su atmósfera blanquecina y degradada metía al jugador en la historia que le quería contar: la de un padre buscando a su familia en medio de una urbe destrozada y pasto de los saqueadores. Aportaba un sistema de escalada con cansancio que impedía sentirse un superhéroe, combates desesperados con algunos detalles interesantes (había poca munición, pero a veces al apuntar con una pistola descargada asustábamos al enemigo) y la necesidad de proveernos continuamente de suministros. Quizá con algo más de ambición ahora seguiríamos hablando de este post-apocalipsis sin zombis ni mutantes tan blanco y terrible.





AMY

(PS3, Xbox 360)

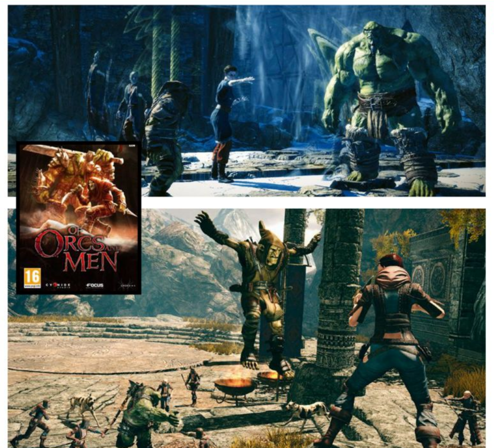
La vuelta de Paul Cuisset a los videojuegos (nada más y nada menos que el creador de Flashback) nació muerta. Amy fue vapuleado unánimemente por la crítica, con toda la razón del mundo. Su primera versión era prácticamente injugable hasta que salió un parche gordísimo para arreglarla. Y claro, nadie más le prestó atención tras padecerlo. Amy no aportaba tanto como para interesarse por él tras el suplicio pre-parche: gráficos y guión mediocres, junto a una dificultad llena de 'bugs' e injusticia. Tras el parche se volvió jugable, pero todo el mundo estaba ya a otra cosa. Amy, aun así, tiene una cosa buenísima. Nuestra protagonista está infectada y lo podemos usar a nuestro favor: la niña que da nombre al título nos ayuda a contener la enfermedad, pero si nos separamos iremos mutando. Así nos colábamos entre enemigos y resolvíamos puzles, en un 'survival horror' sin apenas acción ni armas, pero con mucho sigilo e indefensión. A todas luces sigue siendo un juego plagado de errores y problemas, pero habría mucho que aprender de esa mecánica.

RISE OF THE ARGONAUTS

(PS3, Xbox 360)

De no haber aparecido Mass Effect un año antes, probablemente se habría juzgado a Rise of the Argonauts de otra forma. Pero claro, salía perdiendo en todas las comparaciones: un 'action-RPG' con rueda de diálogos tenía que pasar a través de ese nuevo estándar creado por Bioware o morir.
Quitando un apartado gráfico que aprobaba raspado, Rise of the Argonauts tiene muchísimo que aportar. Su relectura de la historia de Jasón y los Argonautas, los mundos por los que nos lleva, la forma en la que ganamos nivel y nos dedicamos a los dioses... todo funciona. Y su rueda de diálogos era fantástica: cuatro opciones, que representaban a los dioses Ares, Atenea, Apolo y Hermes. Rise of the Argonauts tiene, además, algunas de las 'quests' con diálogos más simpáticas que se pueden encontrar en la generación anterior, incluyendo un divertido combate filosófico.





OF ORCS AND MEN

(PS3, Xbox 360)

Este RPG trataba de darle una vuelta muy interesante a la fantasía clásica. En 'Of Orcs and Men' los orcos son el pueblo oprimido, masacrado y esclavizado, y es el ser humano la criatura cruel que desbroza de magia el mundo para expandir su imperio. Desarrollado por los franceses Spiders (especialistas en esta 'clase media', que se han superado con The Technomancer), al juego se le puede achacar que es un poco apresurado y sus momentos de sigilo no funcionan del todo bien, pero su mundo es realmente original (no hay moneda, sino 'trueque' de respeto), y la banda sonora, de Oliver Deriviere, es una auténtica gozada. El camino hasta el final podría durar más, pero ofrece las suficientes opciones para volver a jugarlo.
En general, la marca de la casa del estudio: mundo muy bien construido e interesante, argumento apresurado y valores de producción medios. Pero éste, al igual que el resto de su catálogo (Bound by Flame, Mars: War Logs, The Technomancer...) cumple con quien quiera un juego de rol con trasfondo propio y buenas ideas, a pesar de la ejecución. Un ejemplo perfecto de lo que puede darnos la 'clase media' del videojuego.





BLOODFORGE

(Xbox 360)



Un 'hack & slash' necesita una cámara bien planteada, que no venda al jugador durante los combates, para que el desafío venga sólo del diseño de niveles y de los enemigos que encuentre el jugador en ellos. Bloodforge pecó de lo contrario: su cámara era un desastre. Pasado un tiempo tras su lanzamiento ha acabado siendo mejor valorado por los jugadores que por la crítica (una disonancia habitual en portales como Metacritic), que supieron ver más allá de esa trágica cámara y encontrar un título de acción exigente y sangriento, una suerte de God of War de inspiración celta en el que nos alzábamos contra los dioses y lucíamos una calavera de alce como máscara y un kilt como única prenda.

Bloodforge finalmente recibió una actualización que mejoraba el uso de la cámara y algunos otros errores (no otorgaba los logros), por lo que ya puede probarse en mejor estado del que salió. Tiene gritos, sangre y escenarios helados; sólo hay que darle algo de paciencia.





DARK VOID

(PS3, Xbox 360)

Algo falla cuando uno junta a Bear McReary con un mundo de aventuras 'pulp', Nikola Tesla y un 'jetpack' y el resultado no es la más absoluta perfección. Dark Void lo tenía todo para acertar y convertirse en uno de esos videojuegos especiales que guardamos en el recuerdo, pero falló en lo esencial: el propio 'jetpack'. Su control era directamente terrible. Costaba un mundo familiarizarse con él, y sólo cuando llevábamos unas buenas horas jugando la experiencia se convertía en algo disfrutable. Como 'shooter' con coberturas también era algo 'regulero', quedándose en una tierra de nadie para la que no estaba destinado.

Un pelín más de ambición en el guión y un manejo pulido del 'jetpack' habrían resuelto el resto de problemas, pero no pudo ser. Eso sí, a mitad de la primera partida, cuando nos hacíamos a los controles, Dark Void se volvía inmensamente divertido. Qué pena que esa sensación no llegara antes.

16





The Last Guardian

PS4 · 59,99 €
PEGI: +12
GÉNERO: AVENTURA

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Aquellos que juegan con calma y disfrutan del 'paisaje'.

Muchos años de espera para una aventura que pretende emocionar al jugador.



NBA 2K17

PS4/XBOX ONE/ PC/PS3/XBOX 360/ MÓVILES · 69,99 €
PEGI: +3
GÉNERO: DEPORTE

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Seguidores del basket o de los deportes virtuales en general.

Uno de los simuladores deportivos de referencia sigue mejorando lo (casi) inmejorable.



Dragon Ball Xenoverse 2

PS4/XBOX ONE/PC
64,95 € · PEGI: +12
GÉNERO: LUCHA

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Seguidores del universo Dragon Ball o de los juegos de lucha.

Las batallas a máxima velocidad son su principal seña de identidad.

Uncharted 4: El desenlace del ladrón

PS4 · 64,95 €
PEGI: +16
GÉNERO: AVENTURAS

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Los que han soñado con ser como Indiana Jones.

Uno de los juegos del año, aunque ya tiene unos meses. Adictivo al máximo.





Final Fantasy XV

PS4/XBOX ONE/PC
59,99 € · PEGI: +16
GÉNERO: RPG

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Amantes de la fantasía y fans clásicos de la saga FF.

La saga cumple 30 años y lo celebra con un título visualmente apabullante.





Dragon Quest Builders

PS4/PS3/PSVITA
59,95 € · PEGI: +7
GÉNERO: RPG

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Quienes echaran de menos un argumento en Minecraft.

Para la redacción, una de las sorpresas más agradables de la 'temporada'.



Call of Duty: Infinite Warfare

PS4/XBOX ONE/PC
69,99 € · PEGI: +18
GÉNERO: FPS

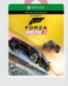
GAMER LO RECOMIENDA PARA

Aspirantes a soldados con ganas de dar mucha guerra.

Uno de los juegos más esperados del año, que ha cumplido con las expectativas.







Forza Horizon 3

XBOX ONE/PC
64,99 € · PEGI: +3
GÉNERO: MOTOR

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Locos del motor con querencia por juegos 'arcade'.

Si no te da miedo recorrer escenarios de todo tipo, a toda velocidad, este es tu juego.

Juegos para regalar en la Navidad de 2016

IDEAS QUE ENCAJAN EN DIFERENTES PERFILES DE 'GAMERS'

La Navidad se acerca, y con ella también el clásico quebradero de cabeza que supone escoger y comprar regalos. Para facilitarte las cosas hemos creado una selección de juegos infalibles de este año. Acierta sí o sí a la hora de regalar o, por qué no, regalarte.



WRC 6

PS4/XBOX ONE/PC • 59,99 € • PEGI: +3 • GÉNERO: MOTOR

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Aficionados a los juegos de coches con orientación realista.

Acelera, derrapa y frena en los escenarios del verdadero mundial de rallies.





Mario Party Star Rush

3DS • 34,95 € • PEGI: +3 GÉNERO: MINIJUEGOS

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Todo aquel que quiera pasar un rato divertido sin complicaciones.

La famosa saga de tableros llega a 3DS con una gran novedad: la posibilidad de jugar cuatro amigos con un solo juego.



Gears of War 4

XBOX ONE/PC 59,99 € PEGI: +18 GÉNERO: FPS

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Jugadores que hayan disfrutado antes de 'GoW'.

La saga recupera sus mejores sensaciones en la cuarta parte de la historia principal.



Overwatch

PS4/XBOX ONE/PC 59,95 € PEGI: +12 GÉNERO: FPS

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Aficionados a los FPS que esperan una sorpresa en el género.

El 'shooter' del año sigue ganando adeptos varios meses después de su lanzamiento.





Pokémon Sol y Luna

3DS • 44,95 € • PEGI: +7 GÉNERO: RPG

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Entrenadores Pokémon que conozcan bien la franquicia.

La saga Pokémon vive una gran evolución en Sol y Luna, despojándose de elementos trillados como los gimnasios.



Battlefield 1

PS4/XBOX ONE/PC 69,99 € • PEGI: +18 GÉNERO: FPS

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Los que quieren sentir el máximo realismo bélico.

Cada arma, cada vehículo, cada escenario ha sido recreado con el máximo detalle.



FIFA 17

PS4/XBOX ONE/PC/ PS3/XBOX 360 • 69,99 € • PEGI: +3 • GÉNERO: DEPORTE

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Futboleros con ganas de sentir el partido en primera persona.

El online vuelve a brillar en esta edición de FIFA. Destaca también el modo 'El camino'.



Rise of the Tomb Rider

PS4/XBOX ONE/PC 59,99 € • PEGI: +18 GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN

GAMER LO RECOMIENDA PARA

Viejos amigos de Lara y fanáticos de la acción.

Se puede jugar en VR, y ofrece la madurez de una franquicia absolutamente mítica.

Efecto 'X-Mas'

VISTE A TU MÓVIL DE PAPÁ NOEL

Casi están aquí esas fiestas entrañables, familiares, llenas de comidas abundantes y de momentos para... evadirse. Y qué mejor forma de hacerlo que con los videojuegos para tu smartphone más adictivos y navideños que hemos encontrado. Será difícil que sostengas algo con la mano aparte de tu móvil. Es la mejor fórmula anti-estrés, anti-comilonas y ¡anti-aburrimiento!

THE BEST CHRISTMAS GAME EVER

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)

Los malvados pingüinos han robado los regalos del saco de Papá Noel. Tu misión será recuperarlos todos en el menor tiempo posible, sorteando varios obstáculos.



•••••



SUPER MARIO RUN

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
9'99 euros

Precisamente no es un juego sobre la Navidad pero, sin duda, será el título de estas navidades. Con 3 modos de juego y con el fontanero de Nintendo a toda velocidad.

BUBBLE BLAST HOLIDAY



PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Explota todos los elementos navideños que te encontrarás en sus más de 5.000 niveles. Y si lo haces correctamente conseguirás una genial reacción en cadena.





CHRISTMAS BLOCK HD

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
GRATIS

Construye la torre más alta que puedas. Parece sencillo de jugar pero difícil de controlar. Dispone de gráficos en alta definición y múltiples modos de juego.





PARADISE COVE HOLIDAY ADVENTURE

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
GRATIS

Una preciosa historia de navidad que podrás crear desde el principio. Construye el pueblo en el Polo Norte, decora sus calles, localiza a sus mercaderes y mucho más.

•••••



CHRISTMAS COCKTAIL

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

Un práctico juego para experimentar virtualmente sin consecuencias. Prueba combinaciones de cócteles y el barman te dirá si es bebible o todo lo contrario.

•••••



JINGLE BELLS DELIVERY

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
ANDROID (GOOGLE PLAY)
GRATIS

¿Serás capaz de llenar el árbol de ornamentos? Utiliza el vehículo motorizado de Santa Claus y trata de no perder ninguno por el camino. Parece fácil, pero no lo es.

SÚPER PAPÁ NOEL

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
ANDROID (GOOGLE PLAY)

No sólo malvados muñecos de nieve, sino el Yeti y hasta un monstruo verde se lo pondrán muy complicado a nuestro héroe con barba y gorro rojo. ¡Acaba con ellos!

GRATIS





PICS NAVIDAD

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)

GRATIS

Ideal para jugar con los peques de la casa. Más de 3.000 imágenes que deberás identificar con la ayuda de las letras que aparecerán debajo de cada una de ellas.



SANT
X Z
DA



SNOW
MN
HHY A



COIN DOZER SEASONS

GRATIS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Haz felices a los niños del mundo y colabora con Santa Claus colando monedas y regalos por las chimeneas. Dispone de buenas físicas y muchos efectos especiales.

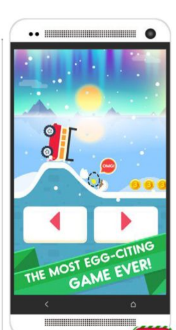


JINGLE DROP

GRATIS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Apunta bien y deja los regalos en las chimeneas que vayas encontrando. Si aciertas, subirás y podrás obtener más regalos. Si fallas, el trineo y Santa Claus se estrellan.



EGG CAR

GRATIS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)
ANDROID (GOOGLE PLAY)

Un título tan simple como adictivo. Evita que el protagonista de esta historia, un huevo con mucho arte, se salga del vehículo y acabe espachurrado en el suelo.

BEYOND YNTH XMAS EDITION

GRATIS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)

Nuestro simpático amigo deberá resolver los distintos puzles que encontrará en el camino para devolver a Papá Noel todos los regalos. Tiene funcionalidad 'Rewind'.

DULCES PAPÁ NOEL



GRATIS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)

Nuestro gordinflón amigo tiene un problema necesita hacer galletas para conseguir regalos. Échale una mano (o dos) con los 120 rompecabezas que hay.



FAT SANTA

GRATIS

PLATAFORMA
IOS (APP STORE)

Santa Claus parece que ha engordado tanto que sus renos se niegan a llevarle a ningún lado. Serás tú quien le acompañe mientras entrega los regalos a tiempo.







Pokémon Sol y Luna

RENOVARSE O MORIR

Son muchos años innovando, añadiendo elementos, puliendo mecánicas, creando más desafíos. Pokémon Sol y Luna aúna todo lo aprendido este tiempo convirtiéndose, según la misma Nintendo, en la evolución final de la franquicia. Puede que no utilice el 3D, pero el mundo creado para los entrenadores es mucho más rico en detalles y posibilidades. Los enfrentamientos ya no son en un escenario falso o con un decorado, ahora de verdad parece que estamos combatiendo en mitad de la calle, especialmente cuando los entrenadores están siempre presentes, o la cámara rota entre los participantes, mostrando elementos del entorno.

Una historia más profunda

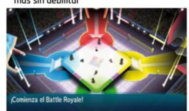
Sun y Moon son los posibles protagonistas de esta nueva aventura. Recién mudados desde Kanto, estos niños de 11 años conocen rápidamente a Tilo, nuestro amigo y rival (aunque utilice un Pokémon de tipo débil contra nuestro inicial) y a Lylia, la joven ayudante del profesor Kukui cuyo papel en los acontecimientos del juego es fundamental. La historia de Sol y Luna trata, por un lado, sobre el misterio de los Ultraentes, unos poderosos, a la par que misteriosos, Pokémon. Nuestro viaje por las islas nos llevará a descubrir los secretos tras su aparición. Por otro lado habla de la relación entre Pokémon y entrenadores.

Esto, a pesar de ser un concepto que lleva presente desde la primera generación, su importancia es cada vez más fundamental, lo que se ha reflejado en algunos minijuegos. ¿Te has preguntado alguna vez qué pasaba con los Pokémon del PC? ¿Si era cruel tenerlos encerrados para no usarlos nunca? Ahora estas criaturas podrán gozar de la libertad del Poké Resort, una isla paradisíaca para ellos solos en la que atiborrarse de Pokéhabas o realizar expediciones. También está presente en la forma de los Pokémon Guardianes de cada isla, a los que sus habitantes reverencian y agradecen su protección.
Puede que en esta ocasión no vivamos el viaje a la Liga Pokémon de manera tradicional. Los gimnasios, una

Pokémon tiene ya muchos años a sus espaldas. Los suficientes para haberse acomodado en las mismas mecánicas generación tras generación. Pero Pokémon Sol y Luna ha decidido que era hora de cambiar, sin perder identidad. Y eso han hecho.



▲ **Battle Royal es un modo de lucha para cuatro jugadores.** Gana quien haya derrotado más pokémon y mantenga más sin debilitar



BATTLE ROYALE Y COMBATES ONLINE

Las funciones online se han mejorado para hacerlas más prácticas y divertidas. Battle Royale es un todos contra todos en el que, en cualquier momento, el que parecía victorioso puede quedar derrotado. Además, luchar o hacer intercambios online se puede hacer de dos opciones: desde la Festi Plaza o bien desde el menú del juego con un acceso directo, ideado para las conexiones locales.

JUGANDO CON LA NOSTALGIA

Pokémon Sol y Luna tiene una buena cantidad de guiños a anteriores generaciones, que harán las delicias de los fans más veteranos. Por ejemplo, puede verse a unos Machamp apisonando el suelo para una construcción.

LA SAGA POKÉMON HA CUMPLIDO YA 20 AÑOS

constante en la saga, han sido sustituidos por los capitanes del Recorrido Insular, una especie de rito de madurez que todos los niños de 11 años emprenden con sus Pokémon. Cada prueba tiene sus propias características, evitando basarse únicamente en los combates, como era típico. Y sin embargo, mantiene el concepto ya conocido: los enfrentamientos con los Kahuna son como los líderes de gimnasio que, además, utilizan un tipo de Pokémon concreto y su derrota nos permite utilizar las Pokemonturas (sustitutas de las MOs) y controlar Pokémon más poderosos. Y no hay medallas, pero sí cristales Z.

Combate más práctico

Son mucho los elementos de los enfrentamientos y de los propios Pokémon que se han mejorado, y todos ellos contribuyen a que el jugador tenga un mayor control y conocimiento sobre lo que ocurre mientras las criaturas luchan. Para empezar, siendo algo muy de agradecer, podemos consultar en cualquier momento las características de los movimientos, desde su efecto hasta daño y precisión. También, con un simple toque en la pantalla táctil, se puede saber cuánto han afectado los ataques pasivos (Chirrido, Fortaleza, etc.) a nuestro Pokémon o al rival, de manera que es posible medir mejor nuestra efectividad e incluso cuáles afectan más o menos al contrario, aunque esto sólo tras haber combatido una vez. Fuera del combate, los stats de nuestro equipo se muestran de manera más visual, similar a como se hacía en el super entrenamiento de Pokémon XY.

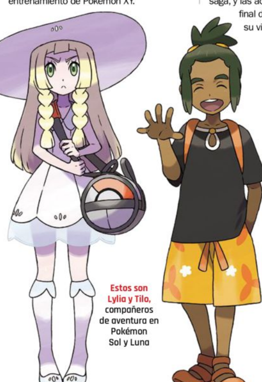


▾ **Las opciones de personalización** son más amplias que nunca. ¡Incluso incluyen lentillas!



Además, por supuesto, tenemos los llamados Movimientos Zeta, que pueden considerarse el quinto ataque de la lista. Su funcionamiento es similar a las Megaevoluciones, pues necesitamos una pulsera y una piedra, pero a la vez, radicalmente distinto. Sólo podemos utilizarlo una vez en combate, por lo que es importante tener una buena estrategia. ¿Cómo funciona? Si tenemos un Pokémon con tres ataques tipo eléctrico y uno normal, podremos equiparle tanto una Normastal como una Electrostal. Si tenemos la eléctrica, los ataques de este tipo cambiarán su nombre y se potenciarán, variando en función del daño que tenían de forma original.

Pokémon Sol y Luna supone una agradable brisa de renovación en una saga que parecía demasiado encorsetada en sus dinámicas. Todas las nuevas posibilidades contribuyen a alimentar el cariño por esta saga, y las actividades presentes tras el final del juego alargan enormemente su vida. ■



Estos son Lylia y Tilo, compañeros de aventura en Pokémon Sol y Luna

CRIANZA LIMITADA

Los fans más 'hardcore' de la saga aprovechaban las Guarderías para criar sus Pokémon ideales. Los ataques y stats de los padres influían en la nueva criatura y, además, subían de nivel mientras esperaban a poner el huevo. No obstante, en esta generación no ganarán experiencia ni las crías aprenderán movimientos huevo.

FICHA

TÍTULO
Pokémon Sol y Luna
GÉNERO
RPG
JUGADORES
1
ONLINE
Sí
LANZAMIENTO
21/11/2016
PLATAFORMAS
Nintendo 3DS
DESARROLLADORA
Game Freak
EDITORA
Nintendo
7
TEXTOS
Español
VOCES
No
PRECIO
44,95 €

NOTA GAMER

VISUAL
AMBIENTE
JUGABILIDAD
DURACIÓN

94

NOTA METACRITIC* **88**

* Nota a cierre de edición

Call of Duty Infinite Warfare

LA TIERRA ESTÁ CONDENADA Y MARTE RECUERDA

Una ofensiva de los colonos de Marte deja a las fuerzas militares de la Tierra diezmadas. La guerra por la supervivencia se extiende a todo el sistema solar.

POR **PAZ BORIS**

Call of Duty ha sido, junto a Battlefield, una de las sagas de FPS más importantes de los últimos años. Y, sin embargo, algunas de sus últimas entregas no han terminado de convencer al público. De hecho, cuando Call of Duty: Infinite Warfare se presentó al mundo, miles de jugadores mostraron su descontento en su tráiler. La ambientación era ya demasiado futurista para los fans pero, ¿de verdad es mala?

Mars Aeternum

La campaña principal solía ser el elemento complementario al modo multijugador de Call of Duty, en el que los jugadores invierten cientos de horas. Pero en esta ocasión, Infinity Ward se ha esforzado en crear una trama atractiva para los jugadores, que la convierte más en un elemento con fuerza por sí misma, que en un simple añadido.

Nick Reyes es el protagonista de esta historia. Un teniente que, tras el ataque del almirante Salen Kotch a las fuerzas de la Tierra, se ve ascendido a Capitán de una nave dañada y con una flota casi completamente reducida a la nada. Los primeros compases de la historia sirven a modo de discreto tutorial, que nos presentan no tanto las mecánicas de juego (de sobra conocidas incluso por los novatos en la saga) sino las nuevas armas y gadget con los que ganar terreno en el campo de batalla.

La ambientación futurista ha permitido a Infinity Ward incluir elementos inesperados pero que suponen un soplo de aire fresco en la saga, especialmente porque permiten al jugador un desarrollo de estrategia más

WIN
- Una campaña innovadora que sabe aprovechar su argumento.
- Infinity Ward demuestra que ha aprendido de los errores ofreciendo más posibilidades jugables.
- Las fases con gravedad cero o pilotando naves.

FAIL
- Multijugador continuista y poco innovador, extraído directamente de Black Ops III.
- Fases a veces demasiado encorsetadas.

KIT HARINGTON ES EL ALMIRANTE SALEN KOTCH, CABEZA DEL FRENTE DE DEFENSA COLONIAL



Te gustará si...

Eres fan de Call of Duty y de los juegos ambientados en el espacio.

Quizás no te vaya si...

Te importa más que nada el multijugador y esperabas algo diferente a Black Ops III.

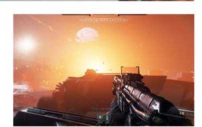
profunda, en lugar de limitarse a disparar a diestro y siniestro desde una buena localización. Las zonas con gravedad artificial y grandes ventanales son una gran oportunidad para eliminar a un grupo de enemigos de golpe; las granadas gravitatorias son una opción ideal para los cuellos de botella; el pirateo puede suponer la diferencia en una zona plagada de robots.

No sólo la ambientación ha permitido nuevas formas de plantear los enfrentamientos. La propia campaña goza de más diversidad. Atrás ha quedado el clásico diseño sobre raíles, con un avance establecido, pues ahora podemos elegir que misión afrontar primero, incluidas las secundarias, que abarcan todo el sistema solar. Siguen existiendo las misiones de vehículos, por supuesto, pero en esta ocasión pilotamos una nave espacial. No obstante, la libertad de control de la trama no es tan amplia como pueda parecer en un principio ni los mapas (incluidos los espaciales) ofrecen tantas oportunidades. A fin de cuentas, esto es un Call of Duty, no un RPG.

Multijugador continuista

Tras todo el esfuerzo en innovar que Infinity Ward ha puesto en la campaña, el modo multijugador parece que se ha quedado a medio gas. Esto no significa que sea malo o aburrido, pero sí es cierto que la fórmula es prácticamente la misma que la de Call of Duty: Black Ops 3, desarrollado por Treyarch. Tenemos un equipo de 'módulos de combate' que ofrecen distintas habilidades, incluidas un arma característica que se desbloquea durante la partida. ¿Os suena? Por supuesto, en Black Ops 3 era el 'sistema de especialistas'. Los mapas, en esta ocasión, son en general tirando a pequeños, y aprovechan también la posibilidad de moverse por las paredes o el doble salto. No obstante, y esto es innegable, se añade un nivel de frenetismo en las partidas que es de agradecer. También incluye algunos modos nuevos como Defensor, una suerte de balonmano que, al contrario que en Enlace, un modo ya existente en anteriores entregas, no requiere marcar gol al equipo contrario. Como extra, en cualquier modo de juego existen desafíos que te propone el general de tu equipo (hay cuatro para elegir) y que, si quieres cumplirlos, te obligan a probar nuevas formas de enfrentarte al equipo enemigo.

Infinite Warfare es un gran paso en la saga Call of Duty, a pesar del escepticismo con el que fue recibido. No obstante, habría sido redondo si el modo multijugador hubiese estado más trabajo. ■





▲ Las localizaciones de la campaña tienen un diseño muy cuidado, con momentos bastante espectaculares.



FICHA



TÍTULO Call of Duty Infinite Warfare
GÉNERO FPS
JUGADORES 1
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 12
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC
DESARROLLADORA Infinity Ward
EDITORA Activision

18
TEXTOS Español
VOCES Español
PRECIO 69,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★★★☆

78

NOTA METACRITIC* **79**

* Nota a cierre de edición



▲ Los mapas del modo multijugador son variados, pero pecan de unas dimensiones tirando a pequeñas.

ZOMBIES IN SPACELAND

MODO ZOMBIS

La verdadera gracia de este modo es su ambientación: un parque de atracciones de los años 80, con todo lo que eso supone. En cuanto al planteamiento, no obstante, no innova respecto a los modos creados por Treyarch: un cooperativo de cuatro jugadores que tienen que sobrevivir a hordas de zombis.



¿EMILY O CORVO?

Dos protagonistas, dos formas diferentes de disfrutar del mismo título.

Dishonored 2

[El sigilo más sensual]

WIN

- La jugabilidad 'sigilosa' es impecable, de lo mejor del género.
- La ambientación supera incluso a la vivida en la aventura primigenia.
- Dos campañas similares pero completamente diferentes.

FAIL

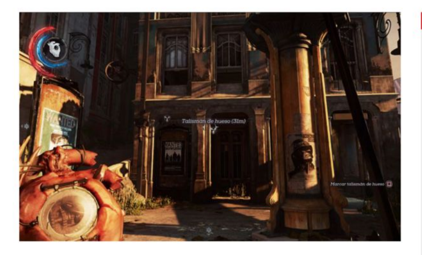
- Apenas presenta novedades jugables en relación a lo disfrutado en la pasada edición.
- A veces hemos detectado algún que otro problema en la inteligencia artificial de los adversarios.
- Algunas fases son realmente complicadas de superar.

SUMÉRGETE EN UNA AVENTURA TAN APASIONANTE COMO LLENA DE EMOCIONES... Y SORPRESAS

El estudio Arkane se sacó de la manga hace ya unos años uno de los mejores juegos de sigilo de todos los tiempos. Una obra tan sensacional en su terreno que, de hecho, para muchos usuarios se encuentra al mismo nivel que otros grandes representantes del género como las sagas Metal Gear Solid, Splinter Cell, Hitman o Deus Ex. Casi nada, vamos.

POR **SERGIO MARTÍN**

Sin querer destripar nada sobre el título original y su argumento (muy cuidado), sólo diremos que en esta ocasión todo transcurre 15 años después de lo acontecido al final de dicha obra. Dunwall, la ciudad que acogió el título original, juega un papel secundario en esta ocasión, siendo la magnífica urbe de Karnaca (mucho más grande) la que nos permite disfrutar de esta aventura de sigilo. El protagonista vuelve a ser Corvo Attano... tipo a quien en esta ocasión también se une su hija, la emperatriz Emily Kaldwin. Consciente del peligro que siempre ha corrido su descendiente desde su nacimiento, Corvo se ha ocupado de entrenarla debidamente como asesina durante este tiempo de impase entre la primera y la segunda parte. Y precisamente este hecho, la dualidad de



protagonistas, es uno de los factores más destacados del juego, por la sencilla razón de que aunque ambos deben recorrer los mismos escenarios y superar las mismas misiones (con alguna excepción), la forma de hacerlo es muy diferente. Y sobra comentar que, debido a esto, la aventura goza de un componente rejugable muy potente.

Dos caras de la misma moneda

La jugabilidad que nos ofrece esta obra sigue de cerca lo ofrecido en la aventura original. ¿Para qué cambiar algo que funciona perfectamente? Por eso mismo volvemos a estar ante un juego en el que debemos superar misiones (casi una decena) que van cambiando su funcionamiento y disposición de manera dinámica a medida que avanzamos y actuamos, algo que nos parece sensacional. El sigilo vuelve a ser la clave, si bien también es posible actuar de manera más directa y combatir a los adversarios… pero siempre usando la cabeza. Para ayudarnos en nuestra tarea Corvo y Emily son capaces de ir coleccionando runas que les permiten aprender habilidades especiales únicas y diferentes para cada uno, desde hipnotizar a los adversarios a teletransportarnos. Y a esto se suman varias armas que también es posible emplear en las situaciones que así lo requieran. Una jugabilidad rica en matices y tremendamente 'enganchante' que, en esta ocasión y gracias al motor gráfico Void Engine, ha quedado rematada por una atmósfera distópica más conseguida que la misma que dio vida a la aventura primigenia, si bien técnicamente esperábamos algo más deslumbrante. Arkane Studios ha vuelto a hacerlo, creando una segunda parte que no sorprende tanto como lo hiciera la original pero que, a cambio, ofrece una rejugabilidad más marcada, una cantidad de misiones meritoria, escenarios realmente amplios y una ambientación magnífica. Un juego excelente en todos los sentidos. ■

PUEDES ESCOGER ENTRE ACTUAR CON SIGILO O SER MUCHO MÁS EXPLÍCITO EN LAS MISIONES

FICHA





TÍTULO Dishonored 2
GÉNERO Sigilo
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC
DESARROLLADORA Arkane Studios
EDITORA Bethesda

18
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 64,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★½

90

NOTA METACRITIC* 89

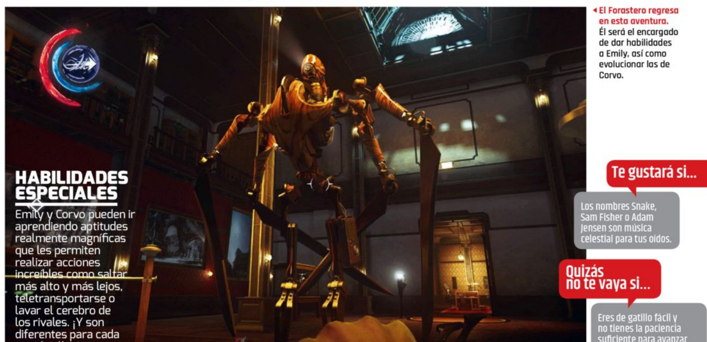
* Nota a cierre de edición





▲ **La gran urbe de Karnaca** te permite perderte y ocultarte en sombras, rincones y recovecos cuando sea necesario.





HABILIDADES ESPECIALES

Emily y Corvo pueden ir aprendiendo aptitudes realmente magníficas que les permiten realizar acciones increíbles como saltar más alto y más lejos, teletransportarse o lavar el cerebro de los rivales. ¡Y son diferentes para cada uno de ellos!

◄ **El Forastero regresa en esta aventura.** Él será el encargado de dar habilidades a Emily, así como evolucionar las de Corvo.

Te gustará si...

Los nombres Snake, Sam Fisher o Adam Jensen son música celestial para tus oídos.

Quizás no te vaya si...

Eres de gatillo fácil y no tienes la paciencia suficiente para avanzar con cautela y en sigilo.

SIN PASE DE TEMPORADA

Una de las cosas que pudo afectar a la primera entrega de Titanfall fue su política de DLC. En esta ocasión no habrá contenido post-lanzamiento de pago, siendo gratuito para los jugadores.

Titanfall 2

ENTRE GIGANTES DE HIERRO

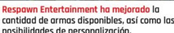
Respawn Entertainment nunca dio por fallida su nueva IP ambientada en un futuro distópico, donde las guerras se llevan a cabo a lomos de gigantes. Dos años y medio después del lanzamiento de la primera entrega para las plataformas de Microsoft, vuelven a la carga con una versión mejorada y ampliada de su título multijugador.

POR **CARLOS GÓMEZ GURPEGUI**

Respawn Entertainment ha contado en esta ocasión con más tiempo para llevar a cabo sus ambiciosos planes para la franquicia de robots gigantes. El principal añadido que tenemos en esta segunda entrega es la presencia de una campaña individual inexistente en su anterior título, que entremezclaban pedazos de argumento con las partidas masivas online. Respawn ha diseñado en esta ocasión una campaña individual que funciona a modo de tutorial alargado y frenético de cara al multijugador.

Nos ponemos en el papel de Jack Cooper, un fusilero de la Milicia, que se ve inmerso en una desastrosa misión contra el IMC (Interstellar Manufacturing Corporation). Para salir con vida de la fallida incursión, Cooper deberá unirse de manera temporal al Titán BT-7274, a pesar de no ser un piloto reglado (aunque demostrando, cómo no, ser uno de los mejores pilotos de la galaxia). La campaña, durante sus aproximadamente seis horas de duración, funciona correctamente y nos dará un buen puñado de momentos interesantes, aunque poco memorables. Respawn sabe hacia dónde quiere dirigirse con ella, pero no termina de atreverse y aunque comienza a forjar cierta relación entre humano y máquina (a la manera de 'El gigante de hierro') no deja de parecer algo forzado y de simple relleno entre tiroteo y tiroteo.

La campaña juega bien sus cartas e incluso se toma las molestias de diseñar



▼ Respawn Entertainment ha mejorado la cantidad de armas disponibles, así como las posibilidades de personalización.

WIN

- El añadido de la campaña dota al título de un nuevo atractivo.
- El multijugador se ha visto ampliado con más variedad de armas, personalizaciones y tipos de titanes.
- El juego se ampliará de manera gratuita.





FAIL

- La campaña puede dejarte frío si buscabas algo sobresaliente.
- Se echa en falta más verticalidad en algunos de los escenarios del modo multijugador.
- Para algunos la reducción de velocidad respecto al primero puede suponer un grave problema.





Te gustará si...

Estás algo cansado de la vertiente multijugador de la franquicia Duty y el tempo del nuevo Battlefield no es lo tuyo.

Quizás no te vaya si...

La velocidad del primero era lo que más te atraía del juego, quizás la ligera ralentización de este pueda echarte para atrás.



¡ALERTA SPOILER!

Aunque la campaña no es especialmente memorable, sí que nos quedará el buen sabor de boca de haber jugado algo entretenido y consciente de su condición de juego. Divertida, contenida y rápida.

mecánicas de juego inexistentes en el multijugador para determinados momentos de la trama. Sin embargo, no deja de ser un mero añadido a un juego eminentemente multijugador. Eso sí, uno de lo más entretenido y disfrutable.

De hombres y máquinas

El principal atractivo de Titanfall 2 no está en su campaña sino en su modo multijugador, que busca hacerle pulso a los otros dos FPS masivos que salen a la vez. Respawn ha sabido escuchar las peticiones y quejas de los jugadores de la primera entrega a la hora de rediseñar este modo. Han conseguido pulir aquellas aristas presentes en la primera entrega y han logrado dar una vuelta de tuerca a algunos de los conceptos presentados entonces. El resultado es un multijugador intenso, rápido y efectivo.

Una de las principales mejoras que encontramos nada más adentrarnos en su modo online es que han sabido aumentar las posibilidades de personalización y de jugabilidad. Una de las mayores carencias del primer Titanfall era el escasas opciones para ello, además de un bajo número de armas. Ahora contamos con una veintena de armas principales, casi una decena de secundarias, más amplias posibilidades entre granadas, equipo táctico, ejecuciones o mejoras de partida, sin contar con la gigantesca variedad de personalización visual y táctica. A la hora de conseguirlas, se han dejado de lado las cartas y se ha optado por un sistema más lineal en el que cada partida nos dará puntos para subir de nivel como jugador y el continuado uso de las armas nos dará diferentes mejoras. Para facilitar la personalización de cada uno, ganaremos créditos por cada partida que podemos emplear en desbloquear mejoras sin necesidad de esperar a alcanzar el nivel necesario para ellas.

Titanfall ha mantenido los mismos niveles modificando el modo PvE que salió tras el lanzamiento en el llamado 'Cazarrecompensas' en el que ambos equipos deben eliminar a NPCs que van saliendo en el mapa para cobrar una recompensa entre rondas. Seguiremos disfrutando de modos clásicos como: 'Último titán en pie', capturar la bandera, desgaste… Como añadido a las modalidades 6v6, tenemos la posibilidad de jugar alguno de estos mapas en un modo 8v8. Por último, Respawn Entertainment ha añadido uno nuevo que rompe un poco con la norma; el coliseo es un modo de combate 1v1 al que solamente podemos acceder tras ganar una serie de tickets durante nuestras partidas normales.

Como contrapartida a su anterior entrega, tenemos un multijugador que puede resultar algo más pausado para los veteranos. A pesar de ello, seguimos ante un multijugador frenético, capaz de engancharnos. Hay que añadir aquí la solidez del título en rendimiento en su vertiente online y lo bien que funciona la 'network', con la que no hemos tenido ningún problema de servidores. ■

FICHA




TÍTULO Titanfall 2
GÉNERO FPS/Multijugador
JUGADORES 1
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 1-12
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC
DESARROLLADORA Respawn Entertainment
EDITORA EA

16
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 64,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★
AMBIENTE ★★★★
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★½

86

NOTA METACRITIC* 86

* Nota a cierre de edición

▼ **Cooper y BT tienen momentos de conversación.** El jugador puede elegir entre dos opciones para responder.



LA CAMPAÑA INDIVIDUAL DURA APROXIMADAMENTE 6 HORAS







FUTURAS ENTREGAS

Namco ya ha desvelado el próximo juego de la saga, Accel World vs. Sword Art Online: Millennium Twilight.

Sword Art Online: Hollow Realization

LOS MUNDOS VIRTUALES NUNCA ESTÁN A SALVO DE SECRETOS

Los acontecimientos de Sword Art Online no amedrentan a Kirito y sus amigos, que se sumergen en Origins, un VRMMORPG creado en los antiguos servidores del juego mortal, y que guarda un misterio que habrá que descubrir.

POR **MACARENA SÁNCHEZ**

FICHA

TÍTULO Sword Art Online
GÉNERO JRPG
JUGADORES 1
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 1-4
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / PS Vita
DESARROLLADORA Bandai Namco
EDITORA Bandai Namco
12
TEXTOS Español
VÍDEOS Inglés, Japonés
PRECIO 54,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★½
AMBIENTE ★★★
JUGABILIDAD ★★★
DURACIÓN ★★★★½

70

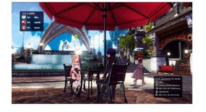
NOTA METACRITIC* 75

* Nota a cierre de edición





▲ **Durante el combate, podemos dar órdenes a nuestros compañeros.** Y también encadenar ataques devastadores.



Tras un inicio algo lento, en el que el tutorial y los diálogos entretienen al jugador durante más tiempo del necesario, comenzamos a explorar Ainground, la ciudad de Sword Art: Origins. Pronto, la historia comienza a complicarse, siempre con el misterio de Premiere volando sobre nuestras cabezas. Para aquellos escépticos, la trama de este juego ha sido escrita bajo la vigilancia de Reki Kawahara, creador original de la serie Sword Art Online.

Gran personalización

Aunque el personaje principal es Kirito, su aspecto físico puede ser personalizado a nuestro gusto: ropa, peinado, voz, sexo, armas… Todo lo que queramos para que el protagonista se asemeje más a nosotros, a nuestro estilo o, simplemente, a un diseño que nos parezca más atractivo.

También es algo que afecta a las armas y armaduras, que pueden personalizarse y desarrollarse con el paso del tiempo y las misiones. Según vayamos subiendo de nivel, iremos desbloqueando y encontrando más alternativas con distintas stats. Al igual que en el anime, cada herrero tiene una serie de habilidades y armas potenciales. Centrarnos en uno de ellos nos permitirá obtener mejores armas.

Virando hacia la acción

El sistema de combate de Hollow Realization tiene un alto nivel de acción que mantiene al jugador alerta en todo momento. Un ataque base y otro especial que se unen a la posibilidad de realizar ataques encadenados con aquellos personajes que se hayan unido a nuestro equipo (un máximo de tres) y, por supuesto, protegerse o esquivar. La estrategia y la táctica siguen

Te gustará si...

Eres fan de la serie Sword Art Online y quieres vivir más aventuras con Kirito, Asuna y el resto de la pandilla.

Quizás no te vaya si...

No eres muy amigo de los JRPG o prefieres un sistema de combate de rol más tradicional y menos centrado en la acción.

WIN

- Recuerda los acontecimientos de la serie, para poner al día a los jugadores novatos.
- El universo de Ainground está muy bien recreado, permitiendo ese punto de nostalgia con SAO.

FAIL

- Alcanzar el dominio del sistema de combate es bastante complicado, especialmente por su diseño poco intuitivo.
- Las pantallas de carga entre zonas son lentas, rompiendo el ritmo del juego.
- Los diálogos se desarrollan con imágenes de los personajes, que cambian cada poco.

presentes, por supuesto, dado que es posible dar órdenes a nuestros compañeros gracias a un menú rápido. Además, la acción 'aprobación', nos permite reforzar comportamientos de los NPC que nos acompañan, de manera que tenderán a repetirlos en los combates y, finalmente, a especializarse en un estilo de lucha u otro.

A pesar de esta búsqueda de equilibrio en el sistema de combate, no puede evitar ser algo torpe e incluso abrumador, por las opciones que hay y los menús por los que navegar. No obstante, una vez aprendido se vuelve bastante más sencillo aunque, eso sí, la interfaz que trata de simular el estilo típico de un MMO no deja de ser un estorbo en más de una ocasión. Con la cantidad de menús y posibilidades es inevitable pensar si una versión en PC sería más apropiada y rica para este tipo de juego. ■

UN NPC QUE SE COMPORTA DE FORMA EXTRAÑA SERÁ EL PUNTO DE PARTIDA ARGUMENTAL



▸ Podremos explorar distintas zonas del gran mapa. Sólo hay que ir desbloqueándolas antes de adentrarnos en nuevos territorios.

HOLLOW FRAGMENT Y LOST SONG

El estilo y diseño de Sword Art Online Hollow Realization está creado en base a elementos de Hollow Fragment y Lost Song.

UNA IA TORPE

Un grave problema es combatir en equipo con otros personajes. La IA lleva a vivir situaciones frustrantes en las que nuestros aliados son derrotados fácilmente o no hacen nada.

Dragon Ball Xenoverse 2

REGRESA EL PELIGRO DEL TIEMPO

El pasado vuelve a estar amenazado, pero la Patrulla del Tiempo está lista para evitar sus catastróficas consecuencias. El protagonista del primer DB Xenoverse se ha convertido en leyenda, y es momento de que un nuevo héroe defienda el tiempo.

Como os contamos en el número 2 de Gamer, Dragon Ball tiene una larga historia dentro de los videojuegos. Fue en 2015 cuando Goku y sus compañeros regresaron con una nueva aventura que nos llevaba a revivir algunos de los mejores momentos de la serie de Akira Toriyama, aunque alterados por una mano malvada. La premisa de Xenoverse 2 vuelve a ser la misma, aunque más grande, como Conton City, y mejorada.

Sistema de combate similar, pero mejor

Cuando comenzamos los primeros combates, es fácil pensar que no se ha cambiado nada respecto al primer juego. La forma de acceder a las habilidades, personalizarlas o equiparnos con accesorios sigue siendo igual, pero Bandai Namco ha profundizado de tal forma que, aunque a primera vista no lo parezca, se proporciona un amplio y nuevo abanico de posibilidades a los jugadores. Estas mejoras se centran en la 'estrategia' durante el combate, lo que exige al jugador conocer bien las posibilidades de su protagonista y del enemigo, así como tener un buen control del sistema de lucha. Las nuevas maneras de esquivar los ataques enemigos, pudiendo situarnos a su espalda, además del uso del derribo en cualquier momento o incluso la persecución, convierten los enfrentamientos en un festival de golpes, teletransportes y combos de

WIN

- La conexión con el argumento del primer Dragon Ball Xenoverse y su presencia permanente en la trama de esta continuación.
- Un ritmo de combate dinámico y frenético.

FAIL

- La premisa de la historia vuelve a repetirse de forma casi idéntica a lo que vimos en DBX.
- Los primeros compases del juego se hacen un poco lentos y cuesta arriba. Le cuesta coger ritmo.

▲ **Ciudad Conton es mucho más grande.** Para recorrerla puedes correr, usar un vehículo, volar o aprovechar el teletransporte.



Te gustará si...

Eres fan del universo Dragon Ball y el planteamiento de Xenoverse ya te conquistó en el primer juego. Si te va la lucha frenética también puede convencerte.

Quizás no te vaya si...

Esperabas cambios sustanciales en esta segunda entrega.

CIUDAD CONTON PUEDE ACOGER DE FORMA SIMULTÁNEA HASTA 300 JUGADORES ONLINE

lo más frenético. No obstante, como ya hemos mencionado, es importante tener un buen conocimiento del sistema, puesto que se necesita una gran precisión para poder concatenar acciones sin dar tiempo al rival de recuperarse.

El personaje más fuerte

Además de la trama principal, existe una gran cantidad de misiones que nos permiten moldear al protagonista a nuestro antojo. Por supuesto, están las misiones secundarias, tanto online como offline, que entre otras cosas nos permiten conseguir accesorios o ropajes. Pero también podemos convertirnos, de nuevo, en pupilos de algunos de los grandes luchadores de Dragon Ball. Al contrario que en el primer Xenoverse, donde era necesario alcanzar cierto nivel de afinidad para aprender sus habilidades más poderosas, esta vez nuestro maestro elegido se prestará a enseñarnos desde el primer momento, teniendo que derrotarlo en combate. Además, tampoco es necesario que el personaje llegue a ser nuestro maestro para enseñarnos sus habilidades, algo que se agradece si pensamos en la larga lista de figuras que pueden entrenarnos.

Una novedad en Xenoverse 2 son las llamadas Fallas Temporales, una por cada raza disponible para el jugador. Nos llevarán a visitar localizaciones conocidas como la nave de Freezer y, en ellas, podremos aprender la 'habilidad despertada' de cada uno, como convertirnos en un pequeño Bu o utilizar la transformación dorada de Freezer. No obstante, para ello será necesario cumplir determinadas misiones siguiendo un argumento en línea con cada raza, como ayudar a Bu a ampliar su familia o defender a los namekianos.

Dragon Ball Xenoverse 2 se convierte en un buen sucesor de su primera parte, aunque las novedades sean ligeramente limitadas. No obstante, la gran cantidad de misiones disponibles, habilidades por aprender y sus combates lo convierten en un juego a tener en cuenta por los fans tanto de la serie, como de los juegos de lucha. ■

FICHA

TÍTULO Dragon Ball Xenoverse 2
GÉNERO Lucha
JUGADORES 1
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE X
LANZAMIENTO 28/10/2016
PLATAFORMAS PS4 / Xbox One
DESARROLLADORA Bandai Namco
EDITORA Bandai Namco
12
TEXTOS Español
VOCES Inglés, Japonés
PRECIO 64,95 €

NOTA GAMER
VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★☆☆
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★★
75
NOTA METACRITIC* 73
* Nota a cierre de edición

▸ Cada raza y sexo tiene sus propias fortalezas y debilidades en combate. Hay que conocerlas y aprovecharlas.





CAPTURAR, ENTRENAR, LUCHAR...

La clave del juego es la recopilación de mirages, además de su entrenamiento para que adquieran más nivel y puedan transfigurarse en criaturas más grandes y poderosas.

World of Final Fantasy

CUANDO FF CONOCE A POKÉMON

Metes en una olla un poco del Final Fantasy más clásico, algo de Kingdom Hearts y una buena pizca de Pokémon, cocinas a fuego lento... ¡Et voilà! Obtienes un interesante RPG que podría convertirse en una nueva franquicia de Final Fantasy.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

Es muy difícil competir con Final Fantasy XV, probablemente el juego más esperado de esta campaña otoñal. El hecho de llevar el sello y el nombre de la saga y aparecer sólo unas semanas antes que su 'hermano mayor', supone incluso una complicación añadida. Lo cierto es que a pesar de nacer ya a la sombra del decimoquinto capítulo de la historia principal, este 'spinoff' (o 'crossover', depende de cómo se mire), tiene una personalidad propia. La determinan la nostalgia, la mezcla de géneros dentro del RPG y una gran jugabilidad, que atrae a los fans históricos de la franquicia, a los que desarma y seduce con constantes referencias y homenajes al pasado de la misma. Al mismo tiempo, la obra también puede encontrar un nuevo 'target' de jugadores gracias a sus gráficos, y al concepto del juego en sí; con mucho de RPG y mucho de captura y recolección de criaturas al más puro estilo Pokémon.



▲ **A nivel gráfico es bonito,** aunque no lo apabullante que suele ser un FF.



Temporada de caza

En este caso, los 'bichos' que en principio se enfrentan a nosotros y que tenemos que 'cazar', se llaman mirages y se erigen como la clave central de la mecánica de juego. Además de atraparlos, tendremos que entrenarlos para que mejoren su poder e ir desbloqueando habilidades (en un sistema clásico de tipo árbol), les podremos transfigurar (evolucionar) a formas más poderosas y grandes, y combinarlos con los protagonistas de la historia para crear torres. Las típicas formaciones se transforman en columnas, en las que los gemelos pueden escoger a dos mirages para ir sobre ellos o llevarlos sobre su cabeza (dependiendo del tamaño). Las diferentes elecciones determinan tanto las estadísticas del grupo, como los ataques y habilidades disponibles durante los combates. La lucha retorna a los turnos, con el tiempo detenido cuando llega nuestro momento. Todo se ha visto alguna vez a lo largo de las tres décadas de Final Fantasy, pero la combinación de elementos desemboca en un juego original, con muchas papeletas para acabar siendo una subsaga. Sólo el tiempo lo dirá. ■

FICHA

TÍTULO World of Final Fantasy
GÉNERO RPG
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, PS Vita
DESARROLLADORA Square Enix
EDITORA Koch Media

12
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 59,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★½☆
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★☆

83

NOTA METACRITIC* 78

* Nota a cierre de edición







▲ **Helicópteros, aviones o coches** se pueden manejar en esta colección.





▼ **Con estos juegos se puede volvera sentir lo mismo que un niño** a finales de los ochenta.







FICHA



TÍTULO
SEGA 3D Classics Collection
GÉNERO
Varios
JUGADORES
1-2
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
3DS
DESARROLLADORA
SEGA
EDITORA
Koch Media

7
TEXTOS
Español
VÍDEOS
No
PRECIO
24,99 €

NOTA GAMER
VISUAL
AMBIENTE
JUGABILIDAD
DURACIÓN

75

NOTA METACRITIC* 76
* Nota a cierre de edición

TÍTULOS INCLUÍDOS

- **3D Thunder Blade** (Arcade, 1987)
- **3D Power Drift** (Arcade, 1988)
- **3D Galaxy Force II** (Arcade, 1988)
- **3D Altered Beast** (Arcade / Mega Drive, 1988)
- **3D Sonic the Hedgehog** (Mega Drive, 1991)
- **3D Puyo Puyo 2** (Mega Drive, 1994)
- **3D Fantasy Zone II W** (versión mejorada del original, 2015)
- **3D Fantasy Zone 2: The tears of Opa Opa** (Master System, 1987)
- **3D Maze Walker** (Master System, 1988)

SEGA 3D Classics Collection

VUELTA AL SALÓN RECREATIVO

Nostalgia, esa palabra que a los que andamos ya más cerca de los 40 que de los 30 nos envuelve. Con los ochenta como inspiración regresan series, películas y, cómo no, videojuegos que nos devuelven a tiempos en los que muchos no habíais nacido siquiera.

POR **PABLO ALBUIXECH**



PABLO TRABAJA EN 'CARTA DE AJUSTE', EL PROGRAMA DE VIDEOJUEGOS Y CULTURA 'GEEK' DE CVRADIO. ESCÚCHALO EN PODCAST.

Volver a los salones recreativos, a soplar los cartuchos como método mágico para hacerlos funcionar, a ponernos a apenas dos palmos de nuestra tele para jugar una y otra vez al mismo juego hasta que llegase, con suerte, el siguiente en nuestro cumpleaños o Navidad. Nostalgia. Y aquí estamos ahora, ante un cartucho que rezuma esa nostalgia y recopila algunos de los títulos de Sega aparecidos originalmente en máquinas 'arcade', Master System y Mega Drive; reconvertidos por el equipo M2 para aprovechar las capacidades de la doble pantalla de la portátil, y que han ido apareciendo individualmente en la e-shop de Nintendo 3DS. En concreto se ofrecen 9 juegos originales. Además, y por primera vez en Europa, se incluye como bonus adicional dos juegos de Master System: el original Fantasy Zone 2: The tears of Opa Opa (1987) y Maze Walker, título aparecido en 1988 que requería las gafas '3D Scope'.

Un poco de todo

Tenemos una variedad de juegos que abarcan todos los géneros populares por aquel entonces: 'Beat'em-up', conducción, 'shoot'em-up', puzles 'tipo Tetris' y, por supuesto, el emblema de Sega con el primer plataformas de Sonic, su mascota oficial. Los juegos que se incluyen en esta selección son un 'port' fiel de los originales, por lo que ni los gráficos ni el apartado sonoro han variado. Algunos de los títulos nos permiten elegir entre la emulación de los chips de sonido de M.Drive o M.Drive II, que introducen ciertos matices apreciables si jugamos con auriculares. Además, ahora podemos hacer algo que entonces era imposible: salvar la partida en cualquier momento. También se tiene acceso directo a los menús secretos de algunos de los juegos desbloqueables utilizando aquellas famosas combinaciones de botones. Por lo demás, son lo que son, juegos con casi 30 años a sus espaldas en algunos casos, con todo lo bueno y malo que esto conlleva. Obras que ahora se pueden disfrutar de nuevo de tres maneras: en 2D, 3D o en el modo 'original', haciendo que la pantalla superior de nuestra 3DS muestre una imagen deformada emulando a los antiguos televisores de tubo. ■



▲ **Sonic está presente como la gran estrella** de Sega 3D Classics Collection.



MEJOR CON MOVE

La multiherramienta del protagonista es idéntica a un mando Move, pero el título se controla a través del clásico DualShock. Crytek ha adelantado que en un futuro se podrán usar los mandos de movimiento.

Robinson: The Journey

SOLO ANTE LOS PELIGROS

Estás en un planeta plagado de dinosarios hambrientos y eres un simple y apetecible humano. Este juego para PSVR nos plantea una lucha por la supervivencia. Y lo hace en primera persona.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

Buena de la parte de los títulos disponibles para PlayStation VR pueden etiquetarse más como experiencias que como aventuras jugables. Sólo con un puñado de juegos como Batman VR (a pesar de su duración), The London Heist o Rez Infinite se tiene la sensación de que esta tecnología se aprovecha en lo narrativo y en lo tecnológico. Eso ocurre también con Robinson: The Journey. Basándose en la historia de Robinson Crusoe, controlamos al único humano en Tyson III, un planeta en el que la fauna la componen saurios de todos los tamaños, y donde nuestra especie está en la base de la cadena alimentaria. Asumimos el control cuando el protagonista lleva ya un año instalado en su base, habiendo creado una infraestructura que le permite vivir con cierta comodidad. Nos acompaña una inteligencia artificial flotante para guiarnos y un pequeño tiranosaurio que hace las veces de mascota. Claro que no todo iba ser una plácida existencia; sobre todo cuando nos rodean gigantescos depredadores…





▲ **Estamos solos (o casi) en nuestra base.** Y tenemos que aprovechar nuestros recursos para sobrevivir a toda costa.

FICHA



TÍTULO Robinson: The Journey
GÉNERO Aventura, VR
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / PC
DESARROLLADORA Crytek
EDITORA PlayStation Network

7
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 59,99 €

NOTA GAMER

VISUAL	★★★★★
AMBIENTE	★★★★★
JUGABILIDAD	★★★☆☆
DURACIÓN	★★★☆☆

80

NOTA METACRITIC* 72

* Nota a cierre de edición



Una mecánica distinta

Con la multiherramienta que sirve para casi todo tendremos que escanear las diferentes especies de animales que nos encontremos (un mini juego), y también podremos elevar y lanzar objetos. Cuidado con el movimiento de la cámara, porque puede marear bastante, aunque hay un modo suave, menos 'agresivo' engañando a nuestro cerebro. Uno de los momentos brillantes del título es cuando nos toca escalar usando los dos gatillos. Una acción entretenida, pero que puede llegar a cansar. El juego se completa en cuatro horas tomándoselo con mucha calma. Tiempo más que suficiente como para vivir encuentros memorables con grandes dinosaurios. Y destacamos la palabra vivir, porque gracias a la Realidad Virtual nos puede llegar a calar un aterrador sentido de la insignificancia. Robinson: The Journey es una de las primeras aventuras que muestran parte del potencial de PSVR, pero su corta duración hace que no la podamos catalogar como completamente placentera. ■



Farming Simulator 17

HASTA QUE AGUANTE LA MAQUINARIA

Además de todo tipo de tractores (con muchas licencias de marcas reales), cosechadoras y numerosa maquinaria agrícola, en Farming Simulator 17 vamos a poder conducir hasta un tren. Gracias a él, podremos transportar rápidamente grano o madera hasta puntos muy lejanos en el mapa.

ES LO QUE SE LLEVA AHORA

Levantarse pronto, labrar, cosechar... En una granja se madruga y no se para nunca. Justo la sensación que tienes al afrontar la gestión de tu explotación agrícola o ganadera en FS17. ¿Abrumado? Pues cuando juegues, vas a alucinar.

POR **ISMAEL SÁNCHEZ**

Lo primero que queremos destacar de la 8ª versión de Farming Simulator es que es la mejor de la saga. Estamos ante un título de simulación plenamente consolidado en su segmento, y con una base de seguidores muy fiel. Novedades como la posibilidad de ser una granjera y no un granjero, la inclusión de cultivos como el girasol o la soja y de ganado como los cerdos, atienden a viejas reivindicaciones de los fans de la franquicia. Además, el remozado apartado visual le ha dado una pátina más realista a un juego que engancha y entretiene mucho más de lo que un neófito de la saga podría esperar. La base es la gestión de una explotación agrícola o ganadera. Es decir, que las tareas a realizar son arar, abonar, sembrar, recolectar, transportar, alimentar, limpiar y, por supuesto, vender productos y comprar maquinaria para conseguir que la granja sea rentable. Si esperabas encontrarte con un aburrido título en el que la mayor parte del tiempo te pasearías en tu tractor, te equivocas. La actividad es frenética en FE17.

Jornadas maratonianas

Una breve visita guiada nos muestra las tareas más fundamentales a desempeñar. En muy pocos minutos estaremos solos (aunque también existe un modo multijugador) ante un sinfín de trabajos dentro de un mundo abierto en el que eres tú el que decide a qué se debe dedicar tu negocio, un momento que puede llegar a abrumar. Puedes enfocarte en algún tipo concreto de ganadería, escoger un cultivo sobre otro o intentar diversificarte... El objetivo es ganar dinero, pagar las facturas, a nuestros trabajadores y poder hacernos con maquinaria más moderna y lujosa, además de otros ítems, en una completísima tienda. Por supuesto, a menos que domines la mecánica de capítulos anteriores, todo se reduce a ir probando entre las diferentes opciones para comprobar cuál es la más beneficiosa. Es casi inevitable equivocarse, pero ahí radica en parte la gracia del juego. Obviamente, no vamos a decir que sea un título para todo el mundo, pero sí que aquellos jugadores curiosos y fans de la simulación, deberían plantearse darle una oportunidad. ■



◂ **El mapa nuestra nuestra explotación.** Y también los puntos (muchos) a los que hay que ir a trabajar.

FICHA



TÍTULO Farming Simulator 17
GÉNERO Simulación
JUGADORES 1-2
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 1-16
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC
DESARROLLADORA Giants Software
EDITORA Badland Games

3
TEXTOS Español
VÍDEOS No
PRECIO 44,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★½☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★★★☆

79

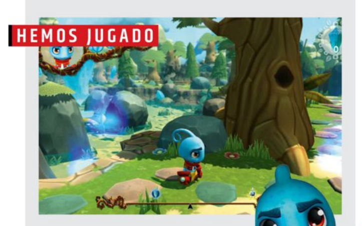
NOTA METACRITIC* 66

* Nota a cierre de edición





▴ **Lo más básico;** aprender a usar la maquinaria y empezar a cosechar, arar, abonar...



Ginger: Beyond the Crystal

UN RETO PARA LOS PEQUEÑOS

Al rescate del género de las plataformas, este colorido título español combina una historia simple con una jugabilidad accesible. Sus características le empujan a un público muy determinado: los niños.



FICHA

TÍTULO
Ginger: Beyond the Crystal
GÉNERO
Plataformas
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / Xbox One / Wii U / PC / PS3



3
TEXTOS
Español
VOCES
No
PRECIO
19,99 €

NOTA GAMER
67

NOTA METACRITIC* 64

* Nota a cierre de edición

Con evidente inspiración de los juegos de plataformas tridimensionales de hace más de una década y una línea argumental bastante simple (reconstruir un mundo y rescatar a sus habitantes), Ginger: Beyond the Crystal retoma un género olvidado por la industria, y que se echa de menos. Drakhar Studio, una compañía madrileña, ha creado una obra muy llamativa en lo visual y accesible en lo jugable. Desde el poblado central se accede a diferentes territorios, se recolectan recursos, se levantan edificios y se libera a los vecinos. En cuanto a los niveles, los hay de un tipo puramente tridimensional y otros en dos dimensiones y sin posibilidad de cambiar la vista de la cámara. Precisamente la perspectiva y las malas pasadas que juega, con sus consiguientes errores de cálculo, es uno de los problemas del juego, que tampoco brilla en los combates, algo simples y repetitivos. En todo caso, se trata de una aventura que entretiene, sobre todo en el caso de jugadores aún en su tierna infancia. ■

Kyurinaga's Revenge

FICHA



TÍTULO
Kyurinaga's Revenge
GÉNEROA
Plataformas
JUGADORES
1-2
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / Xbox One / PC

7
TEXTOS
Español
VOCES
No
PRECIO
19,99 €

NOTA GAMER
71

DEL HUERTO A LA BATALLA

Una cebolla y un manojo de brócoli son los protagonistas de un juego agradable a la vista, divertido y también bastante complicado de superar, que recobra el gusto por el 'plataformeo' más clásico.

En Kyurinaga's Revenge los escenarios son tridimensionales, y llaman la atención por su colorido diseño, pero controlamos a los protagonistas en 'scroll' lateral, al estilo de los platafomas de hace algunas décadas. Este intento de actualizar el género del estudio español RECO Tecnology proporciona ratos muy agradables, especialmente si lo jugamos entre dos, en el multijugador. Para un solo jugador también entretiene notablemente, obligándonos a ir alternando entre uno y otro personaje, ya que cada uno de ellos dispone de unas habilidades determinadas sin las que será imposible superar los distintos niveles. El título puede suponer un reto exigente a los aficionados irredentos de las plataformas en sus niveles de dificultad más elevados (exige una precisión excepcional), pero al mismo tiempo es asequible para todos los públicos si escogemos jugarlo en nivel fácil. Es bastante inesperado que ponernos en la 'piel' de un vegetal pueda resultar una experiencia placentera. ■





FICHA



TÍTULO
Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence-Ascension
GÉNERO
Estrategia
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / PC

12
TEXTOS
Inglés
VOCES
Inglés
Japonés
PRECIO
49,95 €

NOTA GAMER
74

NOTA METACRITIC* 79
* Nota a cierre de edición

Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence-Ascension

LA FORJA DE UN IMPERIO

Ponte en la piel de un señor feudal en Japón y el siglo XVI. Tu objetivo es conquistar y no ser conquistado, para lo cual habrá que tejer alianzas, generar recursos, crear un ejército y un sinfín de tareas más. Vamos, un agobio.

La saga Nobunaga's Ambition tiene 29 años, aunque ha salido pocas veces de Japón, territorio donde realmente tiene un interés masivo. Estamos ante un juego de gestión y estrategia, desde la perspectiva de un Daimio, que tiene que tomar todas las decisiones correspondientes al territorio en el que gobierna. Así, tenemos turnos en los que dictaminar en cuanto a la construcción de edificios, a la producción de diferentes alimentos o artículos y la creación de ejércitos. Otro punto esencial estriba en el establecimiento de alianzas con otros clanes. Y, por supuesto, están las batallas y sus correspondientes estrategias militares, aunque este punto tenga menos importancia que el aspecto de gestión pura. Los menús son completos, casi abrumadores, pero están en inglés (nivel avanzado) y no tienen un aspecto refinado, ni son demasiado fluidos. A nivel visual es más bien justito. Tiene un público muy determinado; los amantes de la historia y de la estrategia más compleja. ■



▲ **Hay que controlar cada recurso.** Conquistar no tiene que ver sólo con la parte bélica.



FICHA

TÍTULO
Tokyo Twilight Ghost Hunters: Daybreak Special Gigs
GÉNERO
Aventura gráfica
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / PS Vita / PS3

12
TEXTOS
Inglés
VOCES
Japonés
PRECIO
49,99 €

NOTA GAMER
62

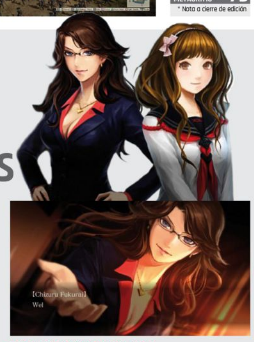
NOTA METACRITIC* 65
* Nota a cierre de edición

Tokyo Twilight Ghost Hunters: Daybreak Special Gigs

¡QUE VIVA LA EXTRAVAGANCIA!

Si las novelas interactivas son un género minoritario en occidente, imagina lo que será de una que trata de estudiantes de instituto que se dedican a cazar fantasmas. Estamos ante un juego de 'micronicho'. Pero muy micro.

Encarnamos a un estudiante que llega a la Academia Kurenai, donde comienza a conocer a diferentes personajes y a interactuar (es un decir) con ellos, para descubrir una historia de fantasmas. La meta, claro está, es capturarlos. Para lograrlo se establece un complejo sistema de combate por turnos en el que la aleatoriedad determina nuestras posibilidades de éxito y llega a desesperar. Mientras tanto, nuestro peso en el devenir del argumento es más bien testimonial, pudiendo escoger de vez en cuando entre dos menús de acciones (uno centrado en los 'sentimientos' y otro en las partes del cuerpo que los ejecutan) que apenas influyen en los acontecimientos posteriores. Tokyo Twilight Ghost Hunters: Daybreak Special Gigs es de un 'port' procedente de PS Vita, y contiene una serie de características que reducen notablemente sus posibilidades comerciales en nuestro país o cualquier otro occidental. El juego tiene todos los textos en inglés. ■



▲ **Las novelas interactivas japonesas** rara vez llegan a Europa.



NO ES CÓMODO

La belleza de los escenarios oculta una sensación de incomodidad que nos recorre durante todo el título.

Thumper

RITMO Y VIOLENCIA SINESTÉSICA

Bienvenido a una pesadilla geométrica a base de fractales donde el infierno se despliega a través de una pista infinita con curvas de pesadilla. No hay mucho que hacer excepto continuar, pero así es la vida. Al fin y al cabo únicamente somos un escarabajo plateado.

POR **JUAN MANUEL MORENO**

Desde Wipeout a Audiosurf pasando por propuestas más experimentales como Rez, existe una corriente dentro del videojuego empeñada en interpretar con imágenes los impulsos sonoros. Thumper podría pasar sin problemas por ese aro, el de los 'juegos rítmicos', aquellos nos piden pulsar el botón adecuado en el momento correcto para que no pare la fiesta. La diferencia es que aquí no estamos ante una oda de amor a la música. Thumper no quiere vernos disfrutar. Drool utiliza un envoltorio conocido para tendernos una trampa. La pista infinita es un escenario familiar y la necesidad de esquivar obstáculos al ritmo de la música forma parte de nuestro ADN. Ante nuestros ojos se despliega un bello universo de geometría imposible que poco a poco se va tornando aterrador sin que apenas nos demos cuenta. La primera sensación de malestar se produce al poco de empezar.

FICHA

THUMPER

TÍTULO
Thumper
GÉNERO
Rhythm Game, Arcade
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 (VR) / PC
DESARROLLADORA
Drool
EDITORA
Drool

7

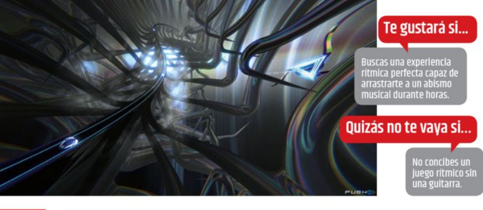
TEXTOS
Español
VÍDEOS
-
PRECIO
19,95 €

Algo no va bien aquí. Los controles son perfectos, la música magnífica y, sin embargo, el malestar se va adueñando del jugador sin remedio.

Mucho más rápido

Curvas, saltos, luchas contra enemigos y combinaciones de botones imposibles se suceden a toda velocidad mientras la música va tomando una forma corpórea. No es tanto una sucesión de elementos a mayor o menor velocidad como en Guitar Hero o Rock Band, sino de una instrumentalización ambiental a la que poco a poco vamos sacando una lógica rítmica en la que sin duda alguna ayuda la concepción rápida de ensayo y error propuesta por el título. La sutil, pero progresiva, modificación en los escenarios de Thumper, va conformando una inquietante mirada hacia lo que podría ser un infierno 'tecno-lovecraftiano'. Los prístinos y espaciosos momentos iniciales van convirtiéndose en intrincados recovecos en los que lo inerte va tomando una forma cada vez más orgánica, transformando lo que supuestamente era una experiencia musical, en algo mucho más cercano al 'survival horror'.

Thumper es la primera gran evolución de los 'juegos rítmicos' en años y seguramente el mejor juego de este estilo al que yo haya podido jugar. Su universo hipnótico lleno de violencia estilizada es el escenario perfecto para una música cuyo ritmo nunca sabes si se encuentra dentro del juego o únicamente en tu cabeza. Un título que se disfruta enormemente en su formato normal, pero que se convierte por mérito propio en el primer imprescindible para Playstation VR. ■



Te gustará si...

Buscas una experiencia rítmica perfecta capaz de arrastrarte a un abismo musical durante horas.

Quizás no te vaya si...

No concibes un juego rítmico sin una guitarra.

Alone With You

AMOR EN LOS TIEMPOS DEL CATACLISMO

Dentro de un mes se acabará el mundo. No es que la existencia llegue a su final, sino que el planeta que llevamos más de una década intentando 'terraformar' se ha rebelado y no se dejará domesticar. Un mes para que su núcleo reviente, su lluvia ácida funda todo lo que encuentre y cese la terquedad humana. Un mes para escapar de él, en la más absoluta soledad.

POR **JAVIER ALEMÁN**

Alone With You es una aventura con un bonito (y muy nostálgico) 'pixelart', banda sonora en un ochentero 'chiptune' de Ivor Stines y un sistema de juego basado en tareas que resolver, casi un trabajo, para escapar del planeta herido. Labores que pueden hacerse algo monótonas y repetitivas, pero que saben mostrarnos con sutileza lo que fue la vida de la colonia y las pequeñas historias de sus habitantes. Sin embargo, el segundo videojuego de Benjamin Rivers (Home) es mucho más que su propuesta jugable.

Argumento brutal

Ante todo es una buena historia de ciencia ficción. Un relato sobre la vida en un momento de crisis, sobre lo que significa la soledad y sobre el papel de los recuerdos. Sobre la propia existencia y la muerte. Al final, sobre lo que significa ser humano, y los límites difusos que hay entre la vida orgánica y la vida sintética.

Alone With You lo logra haciéndonos encarnar a un solitario protagonista al que no veremos sin su casco de astronauta, que tendrá que interactuar con el otro superviviente del cataclismo: una IA. Ella nos ayudará a reparar la nave y a instalar los subsistemas necesarios para escapar con vida: un dispositivo de comunicaciones, otro de alimentación, mejoras estructurales y refinamiento de combustible. Nuestro trabajo diario en las instalaciones destruidas nos hará avanzar en su creación, y de paso nos permitirá interactuar con los responsables de cada una de ellas.

¿Cómo, si están desaparecidos o… peor? Porque una simulación que ha lanzado la IA basada en sus registros los traerá de vuelta a la vida, como hologramas con los que hablar. Hologramas que parecen estar igual de vivos que nosotros, y que empezarán a plantearse dudas sobre su propia existencia y a compartir experiencias con nosotros. ¿Puede surgir algo en esta crisis, entre las grietas del mundo que cesará en menos de un mes?

Puede, y dependerá del jugador. Lo maravilloso de Alone With You es la naturalidad con la que trata la aparición espontánea de sentimientos como la amistad y el amor. Cómo emociona sin ser cursi ni pedante. Dejando en manos del jugador el grado de compromiso y si se deja hechizar o no, regalándole un final precioso y un puñado de pequeñas historias a las que acceder, Alone With You se acerca a la ciencia ficción clásica y su persecución de las grandes preguntas que se ha planteado la humanidad. A cambio nos pide, eso sí, que trabajemos un poco. Sólo como si el mundo fuera a acabarse dentro de un mes. ■

CARAS OCULTAS

Cada uno de los personajes guarda secretos, pero, sobre todo, una historia rica y llena de detalles.

Te gustará si...

Quieres sumergirte en un drama de ciencia ficción con factor humano.

Quizás no te vaya si...

Te asustan las mecánicas repetitivas, aún teniendo sentido.

FICHA

PS4

ALONEWITHYOU

TÍTULO Alone With You
GÉNERO Aventura, Indie
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, PSVita
DESARROLLADORA Benjamin Rivers
EDITORA Benjamin Rivers
12
TEXTOS Inglés
VÍDEOS Inglés
PRECIO 9,99 €



NIVEL OCULTO ES UNA WEB DEDICADA A MOSTRAR LA ESCENA INDEPENDIENTE DEL VIDEOJUEGO NACIONAL E INTERNACIONAL. BUCEAMOS EN LAS ENTRAÑAS DEL MEDIO PARA DEMOSTRAR QUE HAY VIDA MÁS ALLÁ DEL TRIPLE A.



Chrono Trigger

VIAJES EN EL TIEMPO PARA SUPER NINTENDO

En 1995 Hironobu Sakaguchi, de Final Fantasy, Yuji Horii, artífice de Dragon Quest, y el creador Akira Toriyama conformaron el denominado Dream Team que dio a luz uno de los juegos más queridos por los fans: Chrono Trigger.

Cuando eres un fan de la ciencia ficción y los viajes en el tiempo, las ideas en torno a este concepto se resisten a desaparecer. Algo así le ocurrió a Yuji Horii, que tras publicar con Enix su visual novel 'Portopia Serial Murder Case' (y sus secuelas), quería crear un videojuego que tratase este tema. Así que presentó su idea al famosísimo Akira Toriyama (creador, por ejemplo, de Dragon Ball), a quien conocía de su etapa en la revista Shonen Jump y éste se encargó de dar su particular estilo a los personajes y monstruos. Cuando Masato Kato escribió la historia del llamado 'Dream Project', Hironobu Sakaguchi dio luz verde al juego.

Una historia de muchas épocas

Chrono Trigger nos lleva al año 1.000 d.C, poniéndonos en la piel de Chrono, un joven pelirrojo. El día de la Fiesta Milenaria iba a ser una jornada de celebración, pero el espíritu cambia por completo cuando el invento de Lucca, mejor amiga del protagonista, falla catastróficamente. En lugar de teletransportar a Marle, que acompañaba a Chrono, crea una paradoja espacio-temporal, llevándola a una dimensión desconocida. Es el primer paso para una aventura que llevará al protagonista a visitar nada menos que siete épocas distintas, comenzando por un universo paralelo de su propio mundo, 400 años antes. En sus viajes por el tiempo encuentra aliados inesperados como Frog, una rana con gran habilidad manejando una espada o Magus, un poderoso hechicero. Lo que en un primer momento parecía una sencilla misión de rescate, se convierte en una carrera para salvar al mundo de su destrucción.

Un conjunto sobresaliente

Además de la enorme calidad de su trama, Chrono Trigger también destacó





SECUELAS Y OTROS JUEGOS

RADICAL DREAMERS: NUSUMENAI HOSEKI

Se lanzó para Stellaview, presenta la historia de Serge, Kid y Magic en forma de novela visual, con la intención de completar y ampliar uno de sus finales.

CHRONO CHROSS

Llegó a PlayStation en el año 99 a Japón y un año después a EE.UU. Toma elementos de Radical Dreamers, pero lo sustituye, alterando su trama y posicionándose como la secuela de Chrono Trigger.

CHRONO JET BIKE SPECIAL

Extraía el minijuego de carreras que había presente en Chrono Trigger y te permitía jugarlo en cualquier momento de manera independiente.



PLANTEL DE ILUSTRES

Chrono Trigger fue la lanzadera de muchos profesionales del mundo de desarrollo de videojuegos, pues con el paso del tiempo se fueron añadiendo más nombres como Nobuo Uematsu.

▲ Chrono Trigger tiene varios finales que dependen del momento en que se derrote a Lavos.

en su vertiente jugable. Su sistema de mapas fue heredado directamente de Final Fantasy, pero incorporaba cambios que hacían la experiencia más fluida, a gusto del jugador. Los enemigos aparecían reflejados en ellos, sustituyendo los combates aleatorios propios de esa saga por la posibilidad de esquivarlos o ser atacados por sorpresa por ellos. Es más, antes de empezar la pelea el jugador podía elegir si prefería luchar de manera tradicional, por turnos, o aceptar el reto de que los enemigos pudieran atacar en cualquier momento, es decir, el conocido ATB o Active Time Battle, donde los atributos de cada personaje influían en la velocidad de ataque. Por supuesto, el sistema de habilidades seguía el estilo clásico de los RPG, con puntos de vida (HP) y maná (MP) que permitían ejecutar las técnicas de cada personaje. Pero incluso en este aspecto añadía su toque personal, permitiendo que dos o más personajes pudieran ejecutar combos muy poderosos.

Gran éxito

Las grandes ventas de Chrono Trigger en Japón (dos millones de copias en los dos primeros meses) consiguieron que el juego se lanzase poco después en Estados Unidos. De hecho, su relanzamiento para PlayStation bajo el nombre Final Fantasy Chronicles consiguió disparar su éxito, así como su llegada a Nintendo DS. La crítica y los jugadores han reafirmado con el paso de los años su puesto como uno de los mejores JRPG de todos los tiempos. ■



Kid Icarus

EL ÁNGEL VENGADOR CUMPLE 30 AÑOS

Recogiendo elementos de la mitología griega y características de otros grandes éxitos de Nintendo, Kid Icarus logró convertirse en un título de culto. La saga fue olvidada durante décadas, pero mantiene una base ingente de seguidores deseosos de vivir nuevas aventuras junto a Pit, su arco y sus flechas.



TRABAJO A CONTRARRELOJ

Buena parte del equipo de desarrollo que dirigió Satoru Okada venía de haber creado sólo unos meses antes Metroid. El escaso margen de tiempo entre esa obra y Kid Icarus, además de la obsesión por mantener la fecha del 19 de diciembre de 1986 como estreno del juego en Japón desembocó en interminables jornadas de trabajo durante muchas semanas. De hecho, casi todo el equipo dormía frecuentemente en cajas de cartón en la oficina. Aquella premura explica en parte que se reutilizaran algunos elementos ya empleados en Metroid y otros títulos.

1986 sentó los cimientos de buena parte de las sagas más legendarias de Nintendo y, por ende, de la historia de los videojuegos. Con la llegada de Famicon a Japón, NES en los hogares del resto del mundo, se estrenaron Zelda, Super Mario, Dragon Quest, Metroid y, a finales de año, Kid Icarus. Aunque Pit, el ángel al que controlábamos, ha protagonizado muchos menos juegos que cualquiera de las otras dinastías de su misma generación, en su momento esta obra se convirtió en uno de los grandes éxitos de Nintendo, formando parte de un santoral de clásicos que a día de hoy aún mantienen su halo legendario.

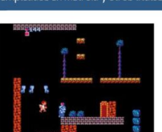
Desde la Grecia clásica

El hilo argumental toma su inspiración de la mitología griega. En el lejano reino de la Tierra del Ángel, la malvada diosa oscura Medusa roba los tres tesoros sagrados (el escudo espejo, la flecha de la luz y las alas de Pegaso) y apresa a Palutena, diosa de la luz. Pit, un híbrido entre ángel y demonio, atrapado en el inframundo, recibe un arco de la agonizante Palutena, que se encomienda a él para que se enfrente a las huestes de Medusa y reconquiste el palacio celestial. Tenemos que recorrer el reino en ruinas, coleccionar corazones, armas y otros ítems para ir derrotando a todas las criaturas y espíritus malignos que salen a nuestro paso. Al final de cada nivel hay una mazmorra con su correspondiente jefe. El juego con contaba con unos gráficos especialmente detallados, y su jugabilidad tampoco era nada que no se hubiera visto en otros títulos, pero aún así cuajó desde el primer momento.

HABÍA FINALES DISTINTOS EN FUNCIÓN DE LAS ESTADÍSTICAS ACUMULADAS

Una mezcla de géneros

Desarrollado por el mismo equipo que sólo unos meses antes había lanzado Metroid (compartiendo ambos títulos el mismo motor gráfico), Kid Icarus mezclaba ciertos elementos de los grandes éxitos de Nintendo hasta aquel momento. Por un lado, el protagonista tenía que saltar de plataforma en plataforma como Mario, existía cierto componente exploratorio en cavernas que recordaba a Zelda, y también se podía a disparar a los enemigos de forma similar a lo que Samus hacía en Metroid. Los niveles podían desarrollarse en una perspectiva horizontal clásica (sin la posibilidad de regresar) o vertical, en la que había que ir ascendiendo en busca de la zona más elevada. Conforme se avanzaba en la historia, se podían obtener o intercambiar por corazones diferentes armas que nos permitían lanzar flechas más lejos, o combinar su poder con el del fuego, por ejemplo. Así hasta alcanzar la última fase, la que deseaban afrontar todos los jugadores. Pit recuperaba los objetos robados por Medusa, pudiendo volar, disparar flechas de luz y protegerse con un escudo. Al final, esperaba la diosa oscura, último enemigo de la historia, y el escollo que nos separa de reunirnos victoriosos con Palutena. ■



▲ **El juego no ha tenido la continuidad de otras sagas.** Aún así hay quien pide nuevas versiones.



INTENTOS FALLIDOS

Hubo un lapso de 21 años entre la versión del 91 de Kid Icarus para Game Boy y la aventura protagonizada por Pit en 3DS. Hasta en dos ocasiones se desarrollaron nuevos capítulos de la saga que finalmente no vieron la luz. Super Kid Icarus, ideado para Super Nintendo, se anunció en su momento y quedó guardado en un cajón. También se planeó una versión para Wii llamada Icarus, pero a Nintendo no le convenció el tono oscuro del argumento y también aparcó para siempre el proyecto.



Virtual Boy

EL PRIMER *(y fallido)* INTENTO DE LLEVAR LA RV A LAS VIDEOCONSOLAS

Una consola portátil que te permitía meterte de lleno en los juegos y ofrecía una revolucionaria perspectiva en primera persona y tridimensional. El proyecto de Nintendo prometía revolucionar el sector de los videojuegos, pero en lugar de hacerlo, supuso uno de los primeros batacazos del gigante nipón.

UNA IDEA ANTIGUA

El proyecto Virtual Boy no fue el primero intento de la industria de los videojuegos de incorporar a sus dispositivos la realidad virtual o avances similares. Ni siquiera fue el primero de Nintendo. La compañía japonesa ya lanzó casi una década antes (1987) un accesorio llamado Famicon 3D System para la NES. Las gafas pretendían ofrecer una revolucionaria perspectiva tridimensional a los jugadores, pero apenas se vendieron y nunca se comercializaron fuera de Japón.

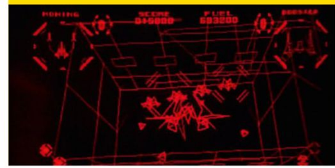
TODOS LOS JUEGOS

- 3D Tetris
- Galactic Pinball
- Golf
- Innsmouth no Yakata
- Jack Bros.
- Mario Clash
- Mario's Tennis
- Nester's Funky Bowling
- Panic Bomber
- Red Alarm
- SD Gundam Dimension War
- Space Invaders Virtual Collection
- Space Squash
- Teleroboxer
- V-Tetris
- Vertical Force
- Virtual Bowling
- Virtual Boy Wario Land
- Virtual Fishing
- Virtual Lab
- Virtual League Baseball
- Waterworld



La permanente búsqueda de la innovación de Nintendo le llevó en su momento a arriesgarse con Virtual Boy, una consola con ambiciones revolucionarias que, sin embargo, acabó siendo uno de los grandes fracasos de su historia. La 'máquina' se presentaba como la primera videoconsola portátil, con 32 bits, capacidad de ofrecer verdaderos gráficos en tres dimensiones y lograr que el usuario viviera los juegos en primera persona. Lanzada con ambiciosas expectativas en Japón y Estados Unidos en el verano del 95, en plena madurez de Super Nintendo y poco antes de la revolución que provocó la primera PlayStation, jamás llegó a Europa tras comprobarse que no había convencido al público. Su creador, Gunpei Yokoi, 'padre' de la Game Boy y de la franquicia Metroid, acabó saliendo de Nintendo tras el descalabro.







Así era Virtual Boy

Virtual Boy se componía de un visor (no regulable en ángulo o altura) que, junto a un soporte, se situaba sobre una mesa, y se acompañaba de un mando (el primero con cierta ergonomía de la compañía) para controlar los juegos. Según la gran N, el jugador podía disfrutar de la "inmersión en su propio universo", pero en realidad lo que veía era un panel en rojo y negro que conseguía ofrecer una perspectiva tridimensional gracias al ligero retardo de una de sus pantallas. Los desarrolladores optaron por usar la tecnología LED, más barata que la LCD, que hubiera conseguido dotar de colores a la pantalla, pero hubiera elevado el coste de cada unidad por encima de los 500 dólares, según declararon en su momento responsables de la propia Nintendo.

Evidentes problemas

Fueron muchos y muy diversos los factores que condenaron a Virtual Boy. Para comenzar, su alto precio. 180 dólares era un desembolso notablemente superior al que había que hacer por la exitosa Game Boy, por poner un ejemplo. Además, la portabilidad de la consola era relativa. Y era imprescindible una superficie horizontal fija para jugar con ella. En su día se anunció que se trabajaba en un arnés para poder transportarla y jugar de pie, pero el fracaso del sistema impidió que jamás se comercializara este complemento. Además, no era cómodo jugar con las gafas, había que inclinarse hacia adelante, y los propios consejos del aparato recomendaban descansar cada cierto tiempo, existiendo grandes posibilidades de sufrir dolores de cabeza, cuello, espalda, mareos o cansancio ocular. Otra cuestión que no animaba a su compra era el escaso catálogo disponible, con sólo 22 juegos desarrollados (19 lanzados en EE.UU. y 17 en Japón). El exceso de celo de Nintendo con respecto a su nueva consola ahuyentó a 'third parties' a la hora de desarrollar títulos para esta plataforma. Además, Virtual Boy estaba pensada para un solo usuario, en una época en la que el multijugador

EL PRIMER INTENTO DE CREAR UN DISPOSITIVO DE RV ESTUVO PLAGADO DE ERRORES Y SUPUSO UN FRACASO PARA NINTENDO

local era el modo de juego imperante. Todas estas razones, además del hecho de que la perspectiva tridimensional no aportaba demasiado a la experiencia de juego o la horrible pantalla monocromática, conformaron el perfecto caldo de cultivo para que sólo se vendieran 770.000 unidades, cuando las expectativas eran de varios millones. Así, sólo un año después de su lanzamiento, Virtual Boy se dejó de fabricar, convirtiéndose poco a poco en un deseado objeto de culto. ■



LOS MÁS VENDIDOS

* Fuente: Asociación española de videojuegos

	PS4	XBOX ONE	Wii U	NINTENDO 3DS	
1	FIFA 17	Gears of War 4	Paper Mario: Color Splash	Yo-Kai Watch	1
2	Battlefield 1	Battlefield 1	Super Mario 3D World Nintendo Selects	Mario Party Star Rush	2
3	Mafia III	FIFA 17	Minecraft Wii U Edition	Disney Magical World 2	3
4	Rise of the Tomb Raider-20 Year Cellebration	Mafia III	Skylanders Imaginators + Starter Pack	Yo-Kai Watch + Medalla	4
5	Grand Theft Auto V	Forza Horizon 3	Mario Party 10 Nintendo Selects	Rhythm Paradise Megamix	5
6	Dragon Ball Xenoverse 2	Gears of War 4 Ultimate Edition	LEGO Dimensions + Starter Pack	Pokémon Rubí Omega	6
7	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U Nintendo Selects	Mario Party Island Tour Nintendo Selects	7
8	NBA 2K17	Titanfall 2	Call of Duty: Black Ops II	Pokémon Zafiro Alfa	8
9	FIFA 17 Deluxe Edition	Grand Theft Auto V	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016	Pokémon X	9
10	Pro Evolution Soccer 2017	Dragon Ball Xenoverse 2	Pikmin 3 Nintendo Selects	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D Nintendo Selects	10

LOS 7 MAGNÍFICOS

VIDEOJUEGOS DE DISNEY

Has crecido con algunos de ellos y a otros los has jugado cuando se suponía que ya se te había pasado el arroz. Estos son nuestros juegos predilectos de la factoría Disney.



1 ALADDIN
(1993)

Hubo dos versiones diferentes para SNES y MegaDrive, siendo la segunda la mejor. El apartado gráfico y el hecho de poder blandir una espada, suponían una gran diferencia.



2 KINGDOM HEARTS
(2002)

Este RPG con personajes como Mickey o el pato Donald logró que el sueño de millones de niños se hiciera realidad, dando además lugar a una exitosa saga donde nadie lo esperaba.



3 DUCKTALES
(1989)

El juego de las 'Patoaventuras' fue una de las referencias en cuanto a títulos de plataformas en su momento. Tan bueno que Capcom le dedicó un 'remake' en 2013.

LOS 5 MEJORES

*Fuente: Metacritic.com

ACCIÓN



Uncharted 4: El desenlace del ladrón (PS4)	93
Inside (PS4 / XOne / PC)	92
Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Titanfall 2 (PS4 / XOne / PC)	90
Rez Infinite (PS4)	89



MOTOR

Forza Horizon 3 (XOne / PC)	91
Rocket League (PS4 / XOne / PC)	87
DiRT Rally (PS4 / XOne)	86
F1 2016 (PS4 / XOne / PC)	86
Trackmania Turbo (PS4 / XOne / PC)	81

RPG

The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine (PS4 / PC)	92
Dark Souls III (PS4 / XOne / PC)	89
Fire Emblems Fates: Special Edition (3DS)	88
Fire Emblems Fates: Revelations (3DS)	88
Odin Sphere Leifthrasir (PS4)	87



DEPORTE

NBA 2K17 (PS4 / XOne / PC)	90
Pro Evolution Soccer 2016 (PS4 / XOne / PC)	87
MLB: The Show (PS4)	85
FIFA 17 (PS4 / XOne / PS3 / X360 / PC)	84
Madden NFL 17 (PS4 / XOne / PC)	83



FPS

Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Titanfall 2 (PS4 / XOne / PC)	91
Battlefield 1 (PS4 / XOne / PC)	88
Doom (XOne)	87
The Witness (PS4 / PC)	87



SUPERVENTAS EN EL MUNDO

MUNDO

GEARS OF WAR 4 (XONE)

FIFA 17 (PS4 + XONE)

WWE 2K17 (PS4 + XONE)

RISE OF THE TOMB RAIDER (PS4)

MAFIA III (PS4 + XONE)



JAPÓN

MONSTER HUNTER STORIES (3DS)

PAPER MARIO: COLOR SPLASH (WII U)

RISE OF THE TOMB RAIDER (PS4)

KANGOKUTOU MARY-SKELTER (PS VITA)

YOKAI WATCH 3 (3DS)



EUROPA

FIFA 17 (PS4 + XONE)

GEARS OF WAR 4 (XONE)

MAFIA III (PS4 + XONE)

RISE OF THE TOMB RAIDER (PS4)

WWE 2K17 (PS4 + XONE)



EE.UU.

GEARS OF WAR 4 (XONE)

WWE 2K17 (PS4 + XONE)

NBA 2K17 (PS4 + XONE)

RISE OF THE TOMB RAIDER PS4)

MAFIA III (PS4 + XONE)

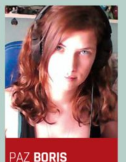
EL HALL OF FAME

DE LA REDACCIÓN



ANTONIO **VÁZQUEZ**

World of Final Fantasy es una de las sorpresas del año, aunque sé que han aprovechado de mi nostalgia para engancharme. Además, le he dado duro al nuevo Nobunaga's Ambition y a alguna cosilla más.



PAZ **BORIS**

Todo lo que incluye Pokémon Sol y Luna me tiene enganchada, y no parece que vaya a parar pronto. De vez en cuando, eso sí, desconecto un poco echando una partida al online de COD: Infinite Warfare.

A LA ESPERA DE...

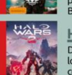


RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Si no lo has podido probar aún, te anticipamos que da miedo de verdad. Especialmente si lo juegas con realidad virtual y te metes de lleno en la acción.

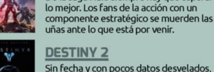
SNIPER ELITE 4

Uno de los grandes juegos de francotiradores tuvo que retrasar fechas para que su estudio se centrara en Battlezone.



HALO WARS 2

De la saga Halo siempre hay que esperar lo mejor. Los fans de la acción con un componente estratégico se muerden las uñas ante lo que está por venir.



DESTINY 2

Sin fecha y con pocos datos desvelados, los miles de jugadores aún enganchados a la primera parte sólo saben que su continuación aparecerá en 2017.

INJUSTICE 2

Los héroes y villanos del universo DC se vuelven a enfrentar en combates, con la diferencia de la llegada de un sistema de niveles para mejorar su poder.

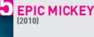




4 DISNEY INFINITY

(2013)

La moda de los Skylanders llevó a Disney a crear sus propias figuras jugables en la consola. El resultado fue un título divertidísimo, con variedad de personajes legendarios.



5 EPIC MICKEY

(2010)

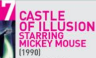
Este juego pasó bastante desapercibido (de forma injusta) en el pico de popularidad de Nintendo Wii, pero que brillaba por su sorprendente guión y su tono oscuro.



6 CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

(1990)

Las plataformas y Disney solían ser una fórmula ganadora, que en el juego protagonizado por Chip y Chop volvía a funcinar. Su diseño era al mismo tiempo simple y atractivo.



7 CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

(1990)

Con un estilo que recordaba poderosamente al de Super Mario, esta obra nos invitaba a rescatar a Minnie, secuestrada por una bruja. Ha tenido diferentes secuelas.

Recuperar el pasado de cara al futuro

COD: Modern Warfare Remastered y KH 2.8 Final Chapter Prologue tienen en común que recuperan sus historias de hace años a la vez que nos preparan para su siguiente juego. El de Activision, para Infinite Warfare, aunque ambos salen de forma simultánea. Square Enix, en cambio, nos ayuda a soportar mejor la espera de KH III.

Los rumores sonaban fuertes en torno a la remasterización de Call of Duty 4: Modern Warfare y, al final, Activision confirmó su existencia durante el mes de mayo. Es importante destacar cierta condición especial de este juego: para poder adquirir esta edición, es necesario comprar Call Of Duty Infinite Warfare, bien la edición Legacy o la Pro. Aquellos que adquieran la versión estándar no recibirán el título. Es más, la compañía anunció recientemente que para poder disfrutarlo es obligatorio jugar con el disco de Infinite Warfare dentro de la consola.

El juego incluye la campaña principal y el modo multijugador con 10 mapas disponibles desde el lanzamiento, entre los que destacan Crossfire, Sog o Backlot, y otros seis más que llegarán antes de fin de año.

La adaptación en alta definición ha sido desarrollada en colaboración con Raven Software, veteranos de la saga en su vertiente multijugador. Su trabajo no se ha limitado a cambiar la resolución por una a la altura de la nueva generación, sino que también se ha trabajado en la mejora de texturas, conseguir unos efectos de iluminación y partículas con mayor detalle e incluso obtener un mejor rendimiento en las animaciones y el sonido del juego.

RECUERDA CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

En esta entrega, Activision nos lleva ser testigos de una guerra civil en Rusia y a luchar en varios frentes. Los conflictos son vistos desde la perspectiva de un grupo de la Fuerza de Reconocimiento del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos y de un comando del SAS británico. Su modo multijugador convirtió esta entrega en la de más éxito de la saga hasta ese momento.

NOTA Y LANZAMIENTO ORIGINAL
CALL OF DUTY 4 **94**
Lanzamiento: 2007



Call of Duty: Modern Warfare Remastered

PS4, XBOX ONE Y PC • 04/11/2016 • PRECIO: 89,95 € / 119,95 €





Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue



PS4 • 12/01/2017 • PRECIO: 54,95 €

Siguiendo la estela de lo realizado en Kingdom Hearts HD 1.5 y 2.5 ReMIX, Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue ofrece a los jugadores un recopilatorio de títulos de la saga que nos preparan para el lanzamiento de la tercera parte.

El título principal de esta remasterización será Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance. Una particularidad de este juego, y que afecta a su adaptación a PlayStation 4, es que utilizaba de forma necesaria las dos pantallas de la Nintendo 3DS. Por este motivo, el equipo de Tetsuya Nomura ha trabajado intensamente para adaptar de la mejor manera posible estas características. Por otro lado, el apartado gráfico también recibirá un repaso para adaptarlo a la consola de Sony, especialmente si tenemos en cuenta que el juego es compatible con el 4K de PS4 PRO. Se rediseñarán tanto los personajes como los escenarios, para aumentar su carga poligonal, su nivel de detalle y calidad de las texturas.



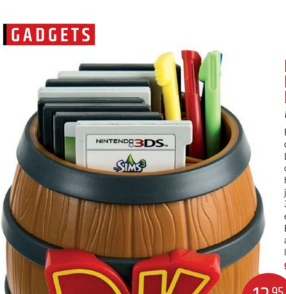


Además, también incluye Birth By Sleep 0.2 A Fragmentary Passage, una historia algo más corta de Dream Drop Distance. Ocurre poco después del final secreto alternativo del juego original y que tiene como protagonista a Aqua. Este contenido, en realidad, iba a ser parte de Kingdom Hearts III, pero el exceso de material llevó al equipo de Nomura a separarlo para poder prestarle la atención que creen que merece.

El último contenido de esta edición es Kingdom Hearts x Black Cover, un vídeo que narra la leyenda de los Foretellers y que conecta con los orígenes de la serie.

RECUERDA KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

En este juego, el Rey Mickey y Yen Sid tiene que hacer frente a una nueva amenaza. Para prepararse ante ella, envían a Sora y Riku, protagonistas del juego, al examen de la 'Marca de Maestría', que les permitirá convertirse en verdaderos maestros de la Llave Espada si cumplen las misiones que les son encomendadas.



12,95 euros

BARRIL DONKEY KONG PARA DS

Orden ante todo

El barril de Donkey Kong cumple con dos funciones. La primera, mantener ordenados los stylus y hasta ocho cartuchos de los juegos de tu Nintendo DS o 3DS. La segunda, decorar el lugar donde se ubique. Está hecho con plástico de alta duración y cuenta con licencia oficial Nintendo.
game.es

35 dólares



COLLECTIVE MINDS PSVR CARGADOR Y SOPORTE

La realidad virtual, en su sitio

Si eres uno de los orgullosos propietarios de PlayStation VR, habrás notado el desorden y la locura de cables que le acompaña. Para mitigar esa sensación, este artículo te permite colocar y cargar dos DualShock, dos mandos Move, tiene un soporte para el casco de RV, además de un puerto adicional USB.
amazon.com

59,95 euros

HYPERX CLOUD STRINGER

Cómodos y ligeros

Con un peso de 275 gramos, altavoces direccionales de 50 milímetros y cómodas almohadillas de espuma, estos auriculares buscan ofrecer una buena experiencia de sonido a buen precio. Ofrecen la posibilidad de silenciar el micrófono con un simple giro y se pueden usar con PS4, Xbox One, Wii U y dispositivos móviles.
hyperxgaming.com

299 dólares



MONITOR HORI FULL HD PS4

Con la consola a todas partes

Este monitor encaja a la perfección con la PS4, y está oficialmente licenciado por Sony. Ofrece calidad de imagen Full HD, con una resolución de 1.080 px, en una pantalla de 11,6 pulgadas LCD, con entrada HDMI. Es compacta, ideal para transportarla e incorpora altavoces estéreo además de salidas de audio dual.
stores.horiusa.com



GameCube Controller Adapter for Wii U & PC USB

MAYFLASH ADAPTADOR GAMECUBE PARA Wii U

Recupera el viejo mando

Si quieres jugar a algunos de tus juegos de Wii U (o PC) con el mando de la GameCube, este adaptador te permite hacerlo de la forma más simple. Sólo hay que conectarlo a la consola y el mando (o mandos) al adaptador, para poder disfrutar de una experiencia 'vintage' en Pokken o Super Smash Bros, por ejemplo.
mayflash.com



19,99 euros

GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL POKÉMON SOL Y LUNA

La biblia para hacerte con todos

Los entrenadores Pokémon más 'profesionales' estarán encantados con las 368 páginas repletas de información de esta guía oficial. En el manual aparece un recorrido al detalle por los dos títulos, las ubicaciones donde se pueden capturar nuevos Pokémon, listas completas de movimientos y objetos y un mapa de la región de Alola.

amazon.es

15,95 euros

FUNDA 4GAMERS PROTECT

El Dualshock, siempre protegido

Si quieres mantener tu mando Dualshock 4 en condiciones óptimas, y evitar los efectos de posibles caídas, esta funda rígida protectora es una compra obligada. Incluye un cierre de cremallera, un asa de mano y cinta elástica en el interior para que el mando quede perfectamente sujeto.

game.es



MANDO A DISTANCIA XBOX ONE

No te levantes del sofá

En el caso de que uses tu Xbox One como un centro de entretenimiento multimedia, además de para jugar, este mando te permitirá controlar la retransmisión de vídeos, las diferentes apps, e incluso el encendido y volumen de la TV. Sus teclas retroiluminadas se activan de forma automática.

xbox.com





GUITARRAS

MÁRCATE UN SOLO Y SAL AL ESCENARIO

EPIPHONE PRO-1 PACK ROCKSMITH

Totalmente real

Estas guitarras son versiones reales de la Gibson Les Paul Jr. y de la Gibson Explorer, que se pueden usar con el juego Rocksmith, o a la manera 'convencional'. Aprende a tocar la guitarra con una leyenda entre tus manos.

epiphone.com

269 euros (con juego)



ROCK BAND RIVALS WIRELESS FENDER JAGUAR

Sin cables

Con guitarras tanto para Xbox One, como para PS4, posee función de autocalibrado mejorada. Es wireless y funciona con dos pilas AA. Se puede jugar a prácticamente todos los juegos de guitarra de esta generación con ella.

harmonixmusic.com

89 dólares (con juego)

GUITAR HERO LIVE CONTROLLER

Casi universal

Se puede comprar para Wii U, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC o incluso móviles y tablets. Incorpora una nueva configuración de botones 2x3 para simplificar su uso para principiantes y retar a los expertos. Regresa, además, la barra de vibrato.

activision.com

29,95 euros



MAD CATZ FENDER STRATOCASTER

Un mito en tus manos

La mítica Fender Stratocaster fue recreada para usarse como mando en Rock Band 4. Sin cables y con el sensor de movimiento mejorado para que cuando levantes la guitarra sumes automáticamente puntos extra en tus solos. Disponible para Xbox One y PS4.

madcatz.com







104,95 euros

Tales of Berseria

La próxima entrega de la saga 'Tales of' llega a principios de 2017 y su edición coleccionista ya se puede reservar. Incluye el juego completo con una caja metálica donde guardarlo, una guía de estrategia, un libro de arte de tapa blanda, disco con la banda sonora, tres medallas de metal con imágenes de algunos personajes y dos pequeñas figuras Chibi Kyun de Velvet y Eleanor.

FECHA DE LANZAMIENTO
27 DE ENERO

game.es • amazon.com

Busto de Harley Quinn

Realizada por Cryptozoic, esta figura de Harley Quinn mide aproximadamente 19 cm y está fabricada en poliresina, un material maleable que tras su tratamiento se torna muy resistente. La figura representa el momento en el que Harley Quinn posa para las cámaras de la policía de Gotham. Cada unidad está numerada y va acompañada de un certificado de autenticidad.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

cryptozoic.com • zavvi.es

Syberia 3

Doce años después del lanzamiento de su segunda entrega, Kate Walker regresa en una nueva aventura, esta vez con gráficos completamente en 3D. Aunque su fecha de lanzamiento aún no se ha revelado, sí lo ha hecho su edición coleccionista, que cuenta con una figura de la protagonista en PVC, un cómic de 20 páginas, libro de arte, poster y la banda sonora digital.

FECHA DE LANZAMIENTO
2017

game.es



129,95 euros

Coleccionistas a la ruina

Comenzamos la recta final del año y 2017 viene cargadito de títulos muy interesantes con sus correspondientes ediciones de coleccionista. Los primeros meses del año siempre son más complicados, así que aquí te mostramos los lanzamientos más próximos, para que los tengas en mente.





91 euros

Dishonored 2

Corvo Atano regresa en Dishonored 2, pero esta vez lo hace acompañado de Emily Kaldwin. Los jugadores que adquieran su edición coleccionista obtendrán una caja metálica para el juego, una reproducción del anillo de Emily con su urna para exponerlo, la máscara de Corvo de 34 cm de altura con su propio soporte, un cartel de propaganda de Karnaka, la copia digital de Dishonored, copia original del primer juego de Dishonored y un DLC.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

game.es



99,95 euros

Assassin's Creed: Cofre y fruto del Edén

De cara al estreno de la película de Assassin's Creed, Ubisoft ha presentado su merchandising oficial. Entre los artículos se encuentra este cofre que contiene uno de los 'Fragmentos del Edén'. Se ha utilizado PVC y ABS, creando esculpidos con efecto madera, mientras que el llamado 'Fruto del Edén' está realizado a escala real (9,5 cm) y tiene un sistema de iluminación interna. Esta edición, numerada, está limitada a 2700 unidades. El Fragmento del Edén también se puede comprar por separado.

FECHA DE LANZAMIENTO
21 DE DICIEMBRE

store.ubi.com



Edición Completa 119,95 euros

Sólo el fragmento 39,95 euros

South Park: Retaguardia en Peligro

99,95 euros

Puede que la nueva aventura de estos gamberros se haya retrasado, pero eso no nos impide recomendaros su edición coleccionista. Además de la figura de Cartman de 15 centímetros, incluye tres postales con diseños de South Park, el DLC 'Toallín, tu colega jugón', un pack de disfraces y la versión digital de South Park: La vara de la verdad.

FECHA DE LANZAMIENTO
2017

game.es • store.ubi.com

Horizon Zero Dawn

Guerrilla Games quiere sorprender con este juego protagonizado por Aloy, una joven que se encarga de cazar máquinas para su tribu. La edición coleccionista de Horizon Zero Dawn incluye una figura de 22 cm, una caja metálica para el juego, un libro de arte de 48 páginas y algunos descargables como trajes o un tema dinámico.

FECHA DE LANZAMIENTO
1 DE MARZO

game.es

129,95 euros



Zelda y Link. The Legend of Zelda: Twilight Princess

Good Smile Company ha presentado sus Figma de Zelda y Link. Estas figuras están realizadas en PVC, miden aproximadamente 14 cm y, como es habitual, cuentan con diversos puntos de articulación para colocarlas en casi cualquier posición. Link viene acompañado de tres expresiones faciales, manos intercambiables, el escudo Hyliano y la Espada Maestra. La versión DX de esta efigie añade, además, la espada Ordon, arco y flecha del héroe, bola y cadena, Hawkeye y Clawshot. Por su parte, la figura de Zelda cuenta con dos expresiones faciales, manos intercambiables, su espada y arco. Por supuesto, todas estas figuras vienen acompañadas de su peana correspondiente.

FECHA DE LANZAMIENTO
MAYO DE 2017

amiami.com



49 euros

Pronto en tu consola

NOVIEMBRE 2016



29 NOV **FINAL FANTASY XV** (PS4 / XOne)
THE WALKING DEAD: SEASON THREE (PS4 / XOne / PC / PS3 / X360)
FORESTRY 2017: THE SIMULATION (XOne)
LASTFIGHT (XOne)
WICK (PS4)

DICIEMBRE 2016



1 **THE DWARVES** (PS4 / XOne / PC)
2 **7TH DRAGON III CODE: VFD** (3DS)
PICROSS 3D: ROUND 2 (3DS)
2 **SHIN MEGAMI TENSEI IV: APOCALYPSE** (3DS)
2 **STEEP** (PS4 / XOne / PC)
SUPER MARIO MAKER (3DS)
6 **DEAD RISING 4** (XOne / PC)
WEREWOLVES WHITIN (PS4 / PC)
7 **THE LAST GUARDIAN** (PS4)
11 **VALKYRIE DRIVE: BHIKKHUNI** (PSVita)
DIC **AGONY** (PS4 / XOne / PC)
DON BRADMAN CRICKET 17 (PS4 / XOne / PC)
I EXPECT YOU TO DIE (PS4 / PC)
PONCHO PSN (PSVita)
SPACE OVERLORDS (PS4 / PS3 / PSVita)
SPELUNKER WORLD (PS4)
THE KING OF FIGHTERS '94 (XOne)



ENERO 2017



13 **RISE & SHINE** (XOne)
15 **ROAD REDEMPTION** (PS4 / XOne)
17 **SIEGECRAFT COMMANDER** (PS4 / XOne / PC)
18 **GRAVITY RUSH 2** (PS4)
20 **ATELIER SHALLIE PLUS: ALCHEMISTS OF THE DUSK SEA** (PSVita)
DRAGON QUEST VIII: EL PERIPLO DEL REY MALDITO (3DS)
24 **GNOG** (PS4)
KINGDOM HEARTS HD II.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE (PS4)
RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD (PS4 / XOne / PC)
SPLASHER (PS4 / XOne / PC)
YAKUZA 0 (PS4)
27 **TALES OF BERSERIA** (PS4 / PC)
ENE **CONSTRUCTOR HD** (PS4 / XOne / PC)
ABZU (XOne)
DYING: REBORN (PS4)
FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR (PS4 / PSVita)
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: MEGA BATTLE (PS4 / XOne)
MONSTER BOY AND THE CRUSED KINGDOM (PS4 / XOne / PC)
SKYLAR & PLUX: ADVENTURE ON CLOVER ISLAND (PS4 / XOne / PC)



FEBRERO 2017

3 **NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4 ROAD TO BORUTO** (PS4 / XOne / PC)
POOCHY & YOSHI'S WOOLY WORLD (3DS)
9 **NIOH** (PS4)
10 **TOUHOU DOUBLE FOCUS** (PS4)
TOUHOU GENSO WANDERER (PS4 / PSVita)
14 **FOR HONOR** (PS4 / XOne / PC)
PERSONA 5 (PS4 / PS3)
SNIPER ELITE 4 (PS4 / XOne / PC)
21 **HALO WARS: DEFINITIVE EDITION** (XOne / PC)
24 **BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK** (PS4 / PS3 / PSVita / PC)
27 **HALO WARS 2** (XOne / PC)



PARA SMARTPHONES

NOVIEMBRE
DC LEGENDS (iOS Android)
16 DICIEMBRE
MURDER (IOS / Android)
DICIEMBRE
SUPER MARIO RUN (IOS)

Participa en nuestro concurso y gana este juego

Pokémon Sol y Pokémon Luna



¡HAZTE CON TODOS!

Conseguirlo es muy fácil. Sólo tienes que mandar un email a **gamer@grupov.es** (poniendo 'concurso' en el asunto), **hacerte seguidor de nuestra página de Facebook y nuestro perfil de Twitter,** y cruzar los dedos esperando que te toque.

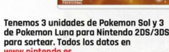
GANADORES

Estos son los ganadores del concurso del número 1 de Gamer. ¡Enhorabuena a los premiados!

DANIEL LÓPEZ (Auriculares Thrustmaster)
CÉSAR TILVE (Auriculares Thrustmaster)
ESTEBAN TENORIO (Juego Monster Hunter Generations)
DAVID LAMPÉREZ (Juego Monster Hunter Generations)
ANDREA BAZZANO (Juego Monster Hunter Generations)
ALBERTO ALCÁNTARA (Juego Monster Hunter Generations)
CARMEN VILEILLA (Juego Monster Hunter Generations)

La región de Alola es un archipiélago en el que los niños de 11 años parten con sus Pokémon para completar el Recorrido Insular. Tras su mudanza desde Kanto, Sun o Moon comienzan su viaje, pero con el tiempo descubrirán que en esta región existen unos misteriosos ultraentes que amenazan a sus habitantes. ¿Qué se esconde detrás de este misterio? Descubre los secretos de Alola mientras combates para ser el mejor entrenador del mundo.





Tenemos 3 unidades de Pokemon Sol y 3 de Pokemon Luna para Nintendo 2DS/3DS para sortear. Todos los datos en www.nintendo.es

* A mayor número de interacciones en redes sociales, más posibilidades se tienen que ganar. Sólo se acepta un correo electrónico por producto. La participación en estos concursos conlleva la posibilidad de recibir noticias sobre la revista Gamer a través de correo electrónico. En caso de no querer recibirlas, será necesario mandar un email a gamer@grupov.es con el asunto 'Baja'.

DESDE LAS REDES

La mejor saga de videojuegos de lucha

Otra vez acudimos a ti para que nos ayudaras a determinar cuál de todas las sagas de videojuegos de lucha que han alumbrado las distintas generaciones de videoconsolas es la reina del género. Gracias a todos por vuestras respuestas.



1. TEKKEN 19 8

2. STREET FIGHTER 17 9



3. KING OF FIGHTERS 15 9



4. SOUL CALIBUR 14 9





5. MORTAL KOMBAT 15 10

Ocio más allá de la consola

NO TE PIERDAS NUESTRAS RECOMENDACIONES DE SERIES, CINE, LIBROS Y CÓMICS ESPECIALMENTE PENSADOS PARA TI. TE ENCANTARÁN. PALABRITA DE GAMER.

SERIES

The Man in the High Castle (T2)

amazon.com

Basada en una novela de Philip K. Dick, esta ucronía plantea un escenario histórico en el que las potencias del eje han ganado la Segunda Guerra Mundial, y el territorio de Estados Unidos se ha dividido entre nazis y japoneses. La segunda temporada se estrena a nivel mundial el próximo 16 de diciembre e incide en tramas de traiciones e intrigas políticas entre las facciones del tercer Reich y la resistencia. De momento, ni siquiera la temporada inicial se ha estrenado en España, pero está disponible a través de Amazon Prime (en inglés).



PUEDE ENGANCHARTE...

Si te gusta la historia y eres un fan de los documentales de nazis y la Segunda Guerra Mundial, deberías darle una oportunidad.

GADGET

Garmin vivofit 3

garmin.com

Esta pulsera de actividad cuenta con una batería con capacidad de aguantar hasta un año. La pantalla te muestra los pasos, las calorías, la distancia o los minutos de intensidad del ejercicio, además de la calidad del sueño. Gracias a la función Move IQ, se registran tus actividades físicas diarias de forma automática. Luego, gracias a Garmin Connect, se pueden ver todos esos datos para comprobar la evolución del entrenamiento. Además, la pulsera recuerda que hay que mantenerse activo a través de alertas y muestra tu línea de actividad.

ES IDEAL PARA TI SI...

Eres de los que quiere conocer al milímetro el deporte que haces o necesitas un empujoncito para levantar el culo del sofá.

99 euros



tomo 1,95 euros

CÓMIC

Doctor Extraño 11

paninicomics.es

El hechicero supremo recupera su serie propia, siendo una de las más destacadas de las que ha lanzado Marvel a lo largo del 2016. En diciembre se pone a la venta el 11° capítulo del volumen 3 (aún sin título), en el que se narrarán los acontecimientos que permitieron a Stephen Strange llegar a dominar los poderes mágicos, así como los sacrificios que ha tenido que hacer para llegar a convertirse en el Doctor Extraño, tras haber derrotado al Empirikul. Se trata del último capítulo del año, en el que se abre un nuevo arco argumental de un personaje que está muy de moda.

PODRÍAS SER FAN...

Si te ha gustado la película que se estrenó hace unas semanas y quieres profundizar en este personaje, esta serie de cómics es perfecta para ti.





Desde 11 euros

LÉELO SI...

Tienes interés en profundizar en la creación de guiones de videojuegos y su relación con otras narrativas

LIBRO

Análisis narrativo del guion de videojuegos

amazon.com • libros.fnac.es • casadellibro.com

En formato ensayo, esta obra analiza las peculiaridades del lenguaje de los videojuegos y su posición dentro de las artes narrativas. A lo largo de cinco capítulos, Iván Martín Rodríguez hace una exposición de la perspectiva cultural de los videojuegos, analizando su historia, la comunicación establecida con el jugador, y algunos casos particulares como Amnesia: The Dark Descent, Sonic The Hedgehod o God of War.



NO TE LA PIERDAS SI...

Eres fan de la saga y no quieres perderte el destino de la maltrecha humanidad.

CINE

Resident Evil: The Final Chapter

La sexta y última entrega de la apocalíptica saga en su versión cinematográfica se estrenará el próximo 27 de enero. Dirigida por Paul W.S. Anderson y protagonizada por Milla Jovovich, la trama comenzará tras los acontecimientos de RE: Retribution, en un momento en el que la humanidad está al borde de la extinción. Alice tendrá que regresar a Racoon City, donde la Corporación Umbrella está preparándose para un ataque final contra los supervivientes.





ROPA

Sudadera Assassin's Creed

amazon.es

La pasarela Assassin's Creed nos trae las últimas tendencias en moda directamente desde el siglo XII. Si te gusta el estilo de Ezio Auditore, dispones de un sinfín de sudaderas inspiradas en la ropa que lleva al protagonista de la saga Assassin's Creed. Las hay de prácticamente todos los colores y tallas, y algunas de ellas llevan motivos especiales, como el compás o la calavera. Evidentemente, una de las principales características de estas sudaderas es que todas ellas llevan capuchas.

La antesala de la noticia

NUESTRO 'INSIDER' TE CUENTA LO QUE SE CUECE EN EL SECTOR

Se termina el año 2016 y pronto comenzaremos uno que, según los rumores, estará plagado de novedades en cuanto a videojuegos. Tenemos bastante clara la hoja de ruta de las compañías del sector para los primeros meses pero, ¿y el resto del 2017?

NINTENDO SWITCH ACAPARA LOS RUMORES

No se habla de otra cosa. Según éstos, la nueva consola de Nintendo llevaría una pantalla de 6.2" multitáctil, con resolución 720p, puerto USB-C, 4Gb de RAM, sin soporte a HDD externos y sería compatible con tarjetas SD de 128Gb de capacidad.



CANCELADO PROYECTO HOBART

Quizás ni habrías oído hablar de él. Microsoft habría estado dispuesta a sacar al mercado un 'stick' con capacidades de streaming desde una Xbox One. Su precio de salida habría estado en unos 99 dólares y se habrían fabricado 300.000 unidades.



Y LO NUEVO DE LARA CROFT SERÁ...

Un título que podría llamarse 'Shadow of the Tomb Raider'. Según parece, un trabajador de la desarrolladora Eidos Montreal habría tenido un descuido en el metro, dejando visible su pantalla de ordenador a un pasajero bastante cotilla.

WOLFENSTEIN ATACA DE NUEVO

Podría asomar la cabeza durante el próximo año. Diversos indicios ofrecidos por la compañía, a lo largo del E3 de 2016, indicarían que no sólo ya estarían trabajando en la secuela de Old Blood sino que lo nuevo tendría nombre: New Colossus.





VUELVE DAYTONA USA

Aparte de hacerlo en una nueva recreativa, Daytona 3 Championship USA, también tendría una versión para consolas de nueva generación. La futurible aventura, llamada Daytona Reloaded, dispondría de ciertas características adicionales online.



*El contenido de esta sección está basado en rumores y, por tanto, no son anuncios oficiales por parte de las compañías.



DIRECTOR
Antonio Vázquez Villoria
(avazquez@grupov.es)
REDACCIÓN Y COLABORADORES
Paz Boris *(gamer@grupov.es)*, Jaume Esteve, José de la Fuente, Rocío García, Sergio Martín, Carlos Gómez Gurpegui, Juan Manuel Moreno, Javier Alemán y Enrique Luque
MAQUETACIÓN
Luis Montero
DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Patricia Martínez
(pmartinez@grupov.es)
DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García
BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock
EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero

GRUPO V

EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira
DIRECTOR GENERAL
Juan Manuel Martín-Moreno Carnero
DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez
DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez
DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres
DIRECTORA DE CONTROL DE GESTIÓN
María Pérez Acín
DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante
DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral
REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
C/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es
E-MAIL *gamer@grupov.es*
DELEGACIÓN CATALUÑA
C/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917
FOTOMECÁNICA
AbsoluteColor
IMPRIME
Rotocobrhi
DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00
DEPÓSITO LEGAL
M-33617-2016

Solicitud de control aceptada por OJD



7
www.pegi.info

Nintendo

LA NUEVA GENERACIÓN DE AVENTURAS POKÉMON









Ya puedes jugar la demo gratuita

Descárgala en tu Nintendo 3DS o Nintendo 2DS

Lee con tu consola este código para descargarla





Y consigue a Greninja Ash en exclusiva para tu Pokémon Sol o Pokémon Luna

www.Pokemon.es/SolLuna

The Pokémon Company

new NINTENDO 3DS | NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS